2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo Acción



¡GRATIS!
DOBLE PÓSTER GIGANTE DE
TOMB RAIDER Y STARFOX

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, N64, GB Color y GB Advance

¡VETE AHORRANDO PARA PILLARLOS EN GAMECUBE!
007 NIGHTFIRE
JEDI KNIGHT 2
DIE HARD

LO JUGARÁS SIN PARAR EN TU CUBE
STARFOX ADVENTURES

PUNTUAMOS LOS MEJORES JUEGOS PARA TU GB ADVANCE
YOSHI'S ISLAND
METROID FUSION
LAS DOS TORRES

GAMECUBE, GBA Y GB COLOR

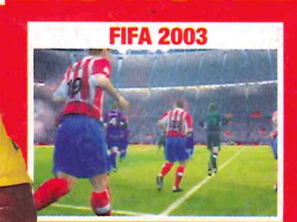
HARRY POTTER

¡¡Vive el fenómeno del año en tu consola!!

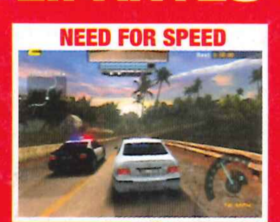


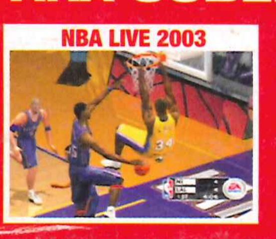
Nº 121
DICIEMBRE

¡¡LAS NOVEDADES MÁS FLIPANTES PARA CUBE!!

FIFA 2003


ETERNAL DARKNESS


NEED FOR SPEED


NBA LIVE 2003





© Ubi Soft Entertainment SA 2002.-Developed and Published by Ubi Soft Entertainment SA under license from Eidos Interactive Ltd 2002.
Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy, Tomb Raider, and Lara Croft are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.
TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.
www.ubisoft.es
Ubi Soft
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
EIDOS
core design
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres.
Playa de Liencres 2. Planta 1°. Ctra. N-VI. Km.24.
28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00.

SUMARIO Nº 121 | DICIEMBRE 2002

PORTADA

El héroe de este mes se llama HARRY POTTER

Protagoniza un libro guay, una peli genial y ahora, además, tres juegos flipantes.

PÁGINA: 18



SUPER STARS

YOSHI'S ISLAND le saca los colores a GB Advance

Los colores... y las texturas, y los mejores saltos plataformeros...

PÁGINA: 70

SUPER STARS



Empápate de STARFOX ADVENTURES ¡y alucina!

Ya tenemos la review (y puntuación) de uno de los grandes "hits" del año.

PÁGINA: 36

PREVIEW

Mario y sus amigos atacan de nuevo en MARIO PARTY 4

Preparan un juegazo de fiesta y festival, con montones de minijuegos y otras cosas chulas. ¡Lo vemos!



PÁGINA: 26

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27
7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



NINTENDO
GAMECUBE™



Para vencer al peor tirano hay que ser más zorro que él.



¡EL NUEVO ZELDA VERÁ LA LUZ EN DICIEMBRE!

Estará **aquí** durante el primer trimestre de **2003.**

Su nombre definitivo es «The Legend of Zelda: Winds to Takuto» y saldrá en Japón el 13 de diciembre. Incluso sabemos el precio: 6.800 Yens.

Después de ver las imágenes que ha distribuido Nintendo Japón del nuevo Zelda, y de oír las declaraciones de **Eiji Aonuma, director del proyecto,** estamos aún más emocionados con «The Legend of Zelda» para GameCube. Lo que más nos ha encantado ha sido que **todo el equipo se ha divertido muchísimo** haciendo el juego, y que, dice Aonuma, eso es señal de que se va a divertir todo el mundo. Bueno, tampoco es que sea un adivino este señor. ¿Cómo no te va a divertir ese Zelda? Pero mola saber que se ha trabajado a gusto, y mola suponer que nos esperan muchas sorpresas en el interior, tras el primer envoltorio.

Claro que la "cáscara" del juego es para alucinar. Finalmente el **"Cel Shading", la técnica que da a los gráficos ese aspecto de dibujo animado,** ha triunfado incluso entre los más escépticos. Todos aclaman a este juego como el más rompedor que veremos en CUBE. Y si la imagen va a romper, esperad a ver por dónde sale la jugabilidad. Habrá mucho de «Ocarina of Time», desde luego, pero también veremos increíbles novedades. **El viento,** presente en muchos niveles del juego, **será parte fundamental.** Influirá en los puzzles, en el desarrollo de la aventura, en las acciones del protagonista. **Los ojos de Link,** la mirada que seguirá a cualquier cosa que se mueva, también jugará su papel. No sólo le dará dinamismo a la acción, sino que además hará que nos metamos más en la historia. La historia, ah, sí, empezará algún tiempo después de «Ocarina of Time», pero **la trama será totalmente nueva.** Habrá cosas que os suenen, pero no hará falta conocer el juego para enfrentarse a éste con pasión. Vamos, ánimo, ya falta menos.



Dibujos animados. *El nuevo Zelda parece un episodio de un cartoon en el que participamos nosotros. Pero será mucho más que eso, será emoción, tensión, aventura...*



LAS DOS TORRES EN GAMECUBE

EA anuncia «Señor de los Anillos» para 2003.

En este mismo número avanzamos una versión CUBE de «La Comunidad del Anillo», de Vivendi, y no ha podido llegar más a tiempo la confirmación de que también tendremos «Las Dos Torres», de Electronic Arts, en nuestra consola. El juego de EA tiene la licencia de la película, con lo que disfrutaremos de una **gran número de vídeos e imágenes sacados del filme.** Responderá al esquema de **acción en escenarios 3D,** con la presencia de **Aragorn, Legolas y Gimli** a lo largo de **13 niveles llenos de Orcos.** Sí, todos reproducidos de la película, ¿lo dudabais? Las fechas no están muy claras, pero no estará listo hasta 2003. Lo que ya tenemos encima es la versión de Advance, que podréis ver en SuperStars.

¿UN "BEAT'EM UP" CON ANIMACIÓN ESTILO MANGA?

Toma nota: se llama «Gekido» y tiene lo necesario para revolucionar tu GBA.

Definición (simple) de beat'em up: avanza y golpea a los enemigos que salen al paso. Si le añades **escenarios brillantes, coloristas y detallados, y golpes con múltiples combinaciones,** eso se llama beat'em up de lujo. Si ahora le pones un bonito estilo manga al diseño de los personajes, un guión que atrapa desde el principio, y una **animación suave y fluida al desarrollo de los combates,** lo que resulta se llama «Gekido». Y estamos de suerte porque va llegar a nuestras Advance en breve de la mano de **Virgin.**

Los combates serán espectaculares. Habrá combos y movimientos para alucinar.



El tamaño de los personajes sólo se verá eclipsado por el aspecto de los fondos.

Muchos enemigos. A lo largo de la aventura nos enfrentaremos a bichos de todo tipo, y creceremos venciendo a cada uno de ellos.

Su mirada. Los ojos de Link tendrán vida. Su mirada desvelará objetos o enemigos ocultos, y además de añadir dinamismo, será una buena fuente de pistas.

Luces, sombras. El espectáculo del "Cel Shading" no quedaría tan bien si no se mostrara junto a unos efectos de luces y sombras que dan sentido a Link.

Cómo sopla. El viento será una de las constantes del juego. En los momentos que manejemos la balsa, habrá que seguir su dirección para no perderse un solo puzzle.

MAGIA Y ACCIÓN INVADIRÁN LOS CIRCUITOS DE TU GAMECUBE

«Mystic Heroes» es la apuesta de Koei para estas navidades, y ¡¡va a arrasar!!

En «Mystic Heroes», **acción, magia y fantasía se entremezclan** para dar forma a un título sorprendente. Seguirá un esquema clásico, en plan **beat´em up 3D** con sus gráficos poligonales, pero aportará variantes tan chulas como los ataques a través de las runas o la idea de **colaborar con aliados** incluso en el modo historia/individual. Los protagonistas serán **cuatro guerreros místicos que lucharán contra un ejército de fantasmas,** creado por el malvado emperador de turno. Cada uno controlará diferentes poderes, que irán subiendo de nivel a medida que aumente su experiencia en combate. Podréis probarlos a gusto en los gigantescos campos de batalla que os ofrecerá el juego. Muy bien hechos y suficientemente variados. Ah, y sale a la venta a **principios de diciembre.**

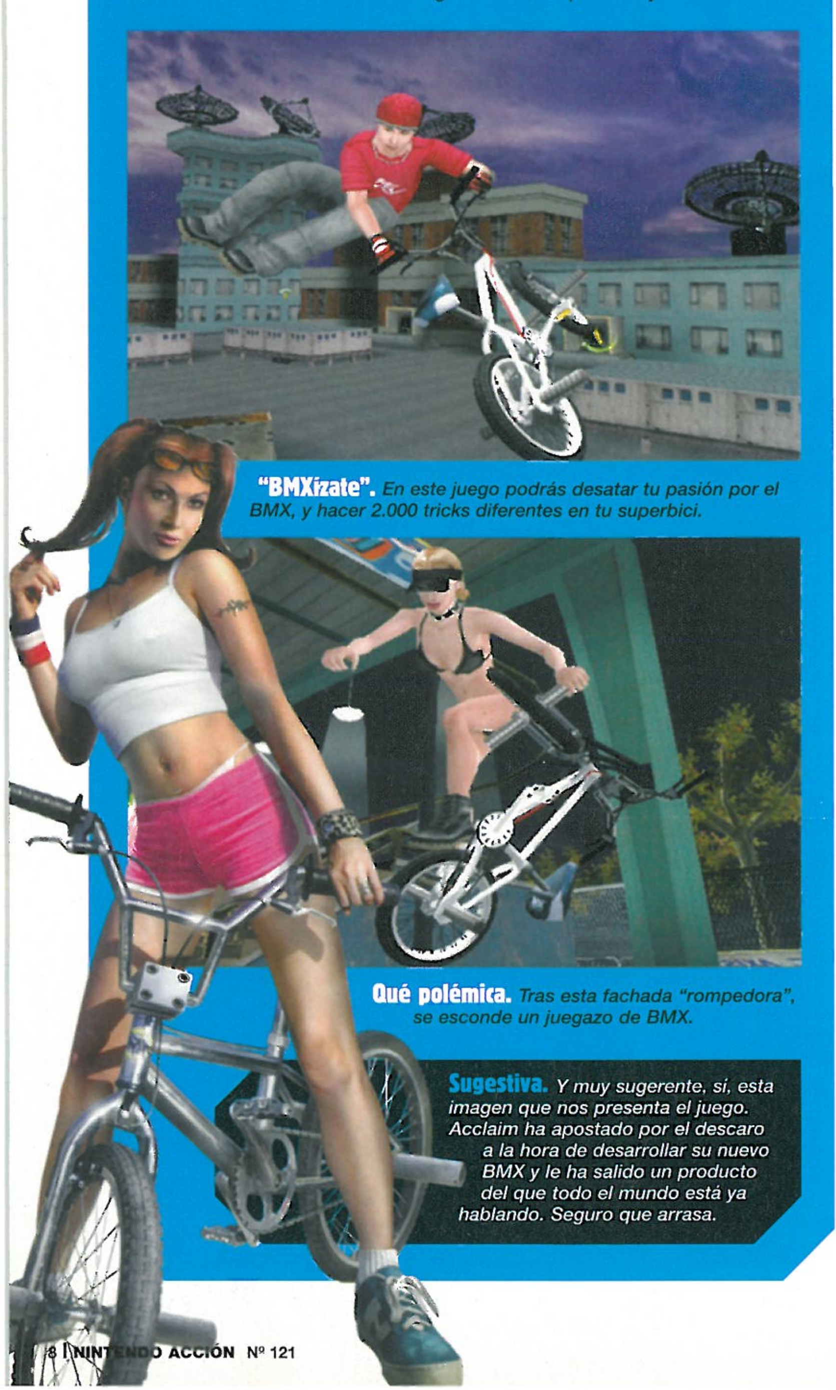


Poder. Cada uno de los cuatro guerreros tendrá su propio set de poderes, únicos e irrepetibles.

UN JUEGO DE BICIS... SÓLO PARA MAYORES DE EDAD

«BMX XXX» es el primer juego de deportes diseñado para adultos.

Menuda se ha organizado con las primeras imágenes (y vídeos) del nuevo «BMX XXX» que ha mostrado **Acclaim.** No nos extraña, claro, **contenido subidito de tono, algo de destape, palabrejas soeces,** pedo...rretas, lo suficiente como para llevar el sello de mayores de 18 tacos más grande que el título del juego. Aunque, chicos, la verdad, seríamos unos "negaos" si lo viéramos todo de forma tan simple. En realidad este «BMX XXX» que se estrena en GameCube **debería haber sido «Dave Mirra BMX 3»,** o sea que **el motor de juego es de absoluta garantía.** Para continuar, se ha fichado a humoristas de Hollywood, para desarrollar un guión de "partirse las rótulas". Pero para que veáis que no va de broma, habrá **8 gigantescos niveles donde poner en práctica más de 2000 tricks diferentes,** con la posibilidad de crear a nuestro propio personaje. La banda sonora, con las colaboraciones de **Green Day, Motley Crue, Sublime N.E.R.D., 311 o De La Soul,** pondrá el broche a tanta agitación. Eso sí, recuerda el motivo de tanta agitación: sólo para mayores de edad.



"BMXízate". *En este juego podrás desatar tu pasión por el BMX, y hacer 2.000 tricks diferentes en tu superbici.*

Qué polémica. *Tras esta fachada "rompedora", se esconde un juegazo de BMX.*

Sugestiva. *Y muy sugerente, sí, esta imagen que nos presenta el juego. Acclaim ha apostado por el descaro a la hora de desarrollar su nuevo BMX y le ha salido un producto del que todo el mundo está ya hablando. Seguro que arrasa.*

EL REY DE LA LUCHA ARRASARÁ EN TU GAME BOY ADVANCE

«Street Fighter Alpha 3», la leyenda de los arcades 2D, está casi a tu alcance.

«SFA 3» llenará la pantalla de tu GBA con más de 30 luchadores que mostrarán sus mejores combos a través de **increíbles animaciones.** Promete lucha **dinámica, rápida y excitante.** Con 3 estilos diferentes de combate, dos tipos de turbo y una colección de modos de juego para elegir. Gracias Ubi, lo disfrutaremos.



Rómpelo. *Los tres estilos diferentes de lucha darán mucho juego de golpes.*

YA SABEMOS CUÁNDO SALE EL NUEVO "RESIDENT": ¡¡FEBRERO!!

En Japón está disponible desde el 21 de noviembre, y trae una sorpresa.

Capcom lo ha anunciado oficialmente: «Resident Evil Zero», exclusiva criatura para Cube, llega a las tiendas niponas el 21 de noviembre. Lo que no sabíamos es que por **8.800 yens,** los "japos" se llevan el juego y además una **memory card 59 y una guía de estrategia.** ¡Qué suerte! Nosotros al menos hemos averiguado que la versión PAL estará lista **en febrero, dicen que el 28.** Por si no os situáis, se trata de la **primera aventura realmente nueva** de la serie que veremos en GC. La protagonizan Rebecca Chambers y Billy Cowen, que estrenan un nuevo sistema de "salto de compañero" para alternar a ambos. La acción sucederá dentro de un tren cargadito de zombis y monstruos.





Nuevos monstruos y amenazas esperan a nuestros héroes en el interior del tren. Molará darles su merecido.


TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
007 nightfire
Sesenta segundos del mundo de Bond.
Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.
www.espana.ea.com
aDeSe +13
PC CD-ROM
GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
gamespy
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™

"LA ISLA DEL TESORO" LLEGA A ADVANCE EN PLAN VANGUARDISTA

«Treasure Planet» es la versión para GBA de la nueva película de la factoría Disney.

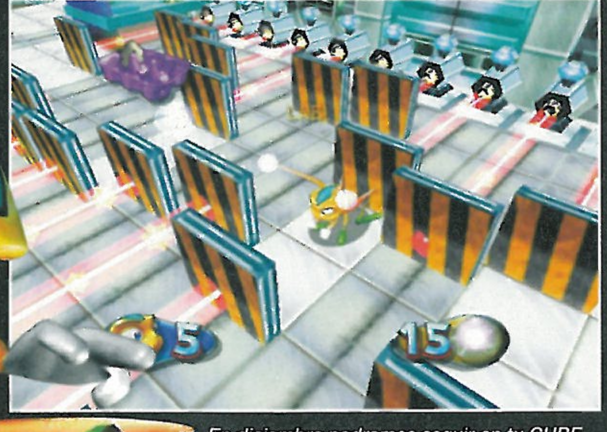
Si Robert Louis Stevenson levantara la cabeza, alucinaría con la última película de Disney. Sí, porque su "Isla del Tesoro" ha saltado a la pantalla grande, la del cine, en plan futurista, con **un héroe que maneja como nadie tablas de surf solar,** y un tesoro que está desperdigado por el firmamento. Y si vais a flipar con la película, preparaos para hacer lo propio con el juego que ya tiene listo **Ubi Soft.** Se trata de una **aventura de plataformas con vista isométrica,** de las de **habilidad, inteligencia y reflejos.** Visualmente será de lo más espectacular que veremos en la portátil, con gráficos enormes y muy detallados, y una ambientación bastante conseguida. Estará a la venta en breve.



Escenarios de película. *Y no sólo el ambiente, también el desarrollo del juego será muy peliculero.*

ZAPPER SALTA EN TU GAMECUBE

El nuevo personaje de Infogrames protagoniza lo último en plataformas.



En diciembre podremos seguir en tu CUBE el desenlace de esta aventura plataformera.

Zapper, un grillo de lo más marchoso, deberá recorrer seis mundos enormes hasta el nido de la urraca donde está secuestrado su hermano. Lo suyo es que Zapper salte, pero molará verle hacerlo entre escenarios tan variados como un pueblo fantasma del salvaje oeste, un aserradero o una jungla. Y más aún utilizar su antena de zapping. Un poderoso arma capaz de hacer de todo. Las pantallas que hemos visto nos han dejado impresionados, si además añadimos puzzles y un simpático protagonista, Infogrames tiene **un triunfador entre manos. Eso, para diciembre.**

Él es Zapper. *Fíjate bien en él. Es más que un grillo, es un grillo enfadado, porque han secuestrado a su hermano, Zipper, y debe encontrarle. ¿Le ayudas?*

SUPER MARIO ROMPE TODOS LOS RECORDS

¡¡175.000 unidades el primer fin de semana!!



Lo que leéis, amigos. **175.000 «Super Mario Sunshine»** han inundado los hogares europeos en sólo un fin de semana, el primer "weekend" del lanzamiento. Haciendo números, sale que **uno de cada cinco** dueños de una CUBE, compraron el juego. Por si fuera poco, la popularidad de Mario ha hecho crecer las ventas de la consola en un 50%.

Y ya que hablamos de batir records, apuntad uno curioso. Nintendo América ha preparado **el mayor plato de pasta de la historia,** nada menos que una tonelada y media. El evento se celebró en el barrio italiano de San Francisco y por supuesto fue recogido en el Guinness.

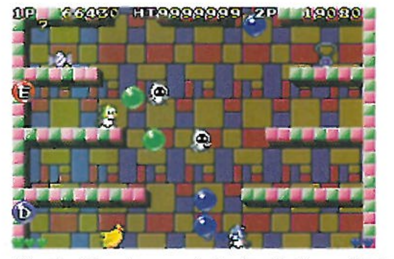
VA DE BUENAS BANDAS SONORAS

Los "buenos oídos" estarán de enhorabuena con lo que preparan algunas compañías para las B.S.O. de sus juegos. La de «Tony Hawk 4» contará con Offspring, AC/DC, Sex Pistols, The Cult, Iron Maiden o Public Enemy, entre otros. En la de «FIFA 2003» participa gente de la talla de Safri Duo, Avril Lavigne, Antiloop, Timo Maas o Ms. Dynamite. Casi nada.

LOS DRAGONES DE TAITO BURBUJEAN EN ADVANCE

«Bubble Bobble Old & New» te trae las mejores plataformas.

Si alguno de los lectores ya era consciente de sí mismo en **1986,** quizá recuerde un **juego de plataformas** que protagonizaban dos dragones que... ¡sí, ése! Bubble y Bobble volverán con sus divertidísimos "burbujeos". La cosa, como antaño, consiste en **limpiar la pantalla de pululantes enemigos** pero, en vez de saltándoles en la cabeza o algo así moderno, soltando una burbuja que los encierre. Luego la explotamos y pillamos el premio que sale volando. Lo que mola es que el cartucho te permite jugar con los gráficos clásicos o unos más actuales, que pueden jugar dos personas simultáneamente y que... **¡el cable Link viene incluido!** ¡Por gracia de Planeta y 49 euros de "na"!





El colorido y los movimientos fluidos sólo los veremos si escogemos la versión New. Jugar al clásico supondrá volver, técnicamente, al año 1986.

El libro de **Tolkien** también se disfrutará en **CUBE.**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: PRIMAVERA 2003
- VIVENDI UNIVERSAL - AVENTURA DE ACCIÓN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Si has pensado en ser Hobbit de mayor, si no dejas de hablar de "El Señor de los Anillos" ni en la ducha, si ves jinetes negros tras cada esquina... entonces te gustará saber que ya está en desarrollo la versión para GameCube de «La Comunidad del Anillo». En ella podrás seguir al dedillo los textos del primer libro de J.R.R. Tolkien. De su mano, y de la de Frodo, Aragorn y Gandalf, los protagonistas, recorreremos 8 grandes zonas siguiendo una historia no lineal en la que habrá sitio para acción, puzzles, diálogos y sobre todo aventura. Sonríe. Te tocó.



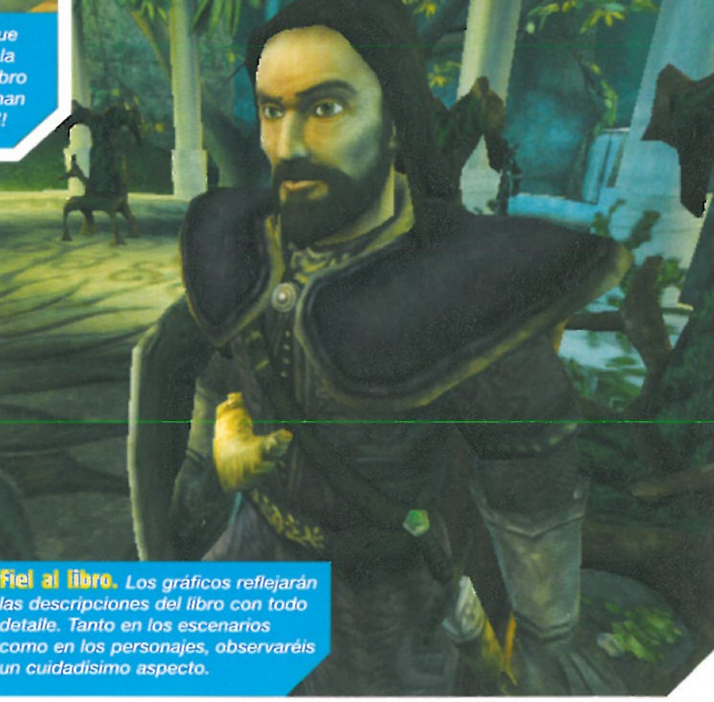
Frodo Bolsón. *Uno de los tres protagonistas. Podrá manejar la espada, un bastón, lanzar piedras o hacerse invisible gracias al poder del Anillo. Sin duda, su mejor arma.*



Fantástico. *En los 27 niveles que darán vida al juego, tendremos la sensación de estar dentro del libro de Tolkien. ¡¡Pero si incluso se han respetado los mismos diálogos!!*



visual. *Efectos de luz en tiempo real, niebla volumétrica, una cámara que permite movernos libremente por los escenarios... ¡por técnica que no quede!*



Fiel al libro. *Los gráficos reflejarán las descripciones del libro con todo detalle. Tanto en los escenarios como en los personajes, observaréis un cuidadísimo aspecto.*



Y habrá que luchar. *Porque para eso se han incluido hasta 30 tipos de enemigos diferentes, para que Gandalf ponga a prueba sus hechizos.*

Aragorn. *El guerrero protagonizará los niveles de más acción, donde tendrá que sacar a relucir su espada, que maneja como nadie, o el arco de flechas de acero o incendiarias.*

EN ESTA VERSIÓN VEREMOS LUGARES Y PERSONAJES QUE NO APARECÍAN EN LA PELÍCULA.

¿Combos? ¡Sí! *Combinando los botones de salto, ataque y defensa de cada héroe, podremos hacer combos efectivos para cada tipo de enemigo.*

No te fíes. *Aunque habrá peleas contra orcos y otros seres monstruosos, en realidad el juego será una aventura con innumerables puzzles y misiones que resolver.*

Las calles de Hong Kong son peligrosas para un **poli** como tú.

▸▸GAMECUBE
▸▸LANZAMIENTO APROXIMADO: PRINCIPIOS 2003
▸▸ACTIVISION - ACCIÓN

WRECKLESS

Las calles de Hong Kong estarán a tu disposición, con sus atajos, rutas alternativas y puestos de fruta dispuestos a volar por los aires. Cualquier cosa con tal de detener a la mafia japonesa, que está causando estragos. En realidad hablamos de un juego de coches, pero se le ha metido tanta acción que te parecerá estar ante un shooter. ¡Si hasta los escenarios serán destruibles! Habrá 80 misiones alucinantes por completar, todas ellas tirando de una conducción realista y absolutamente espectacular.





Honrado policía. *Eso o agentes antimafia. Elegirás entre estas dos excitantes profesiones para ponerte al volante de flipantes modelos de coches y darle caña a la Yakuza.*

Para mirones. *El modo "free roam" te permitirá darte un paseo por la ciudad tranquilamente. Pero si quieres acción, conecta otro mando y prepárate para darle al versus.*



Sigue a ese coche. *Tendremos que rescatar a un jefe de policía, desactivar una bomba bajo un coche, perseguir a un mafioso... y cosas así.*



Ya podrás. *Los coches sufrirán deformaciones en tiempo real tras cada embestida. El juego promete emoción, y garantiza pasar por el taller al final de cada misión.*



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él. Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com







Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



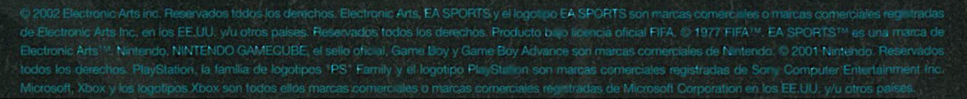
Somos el deporte











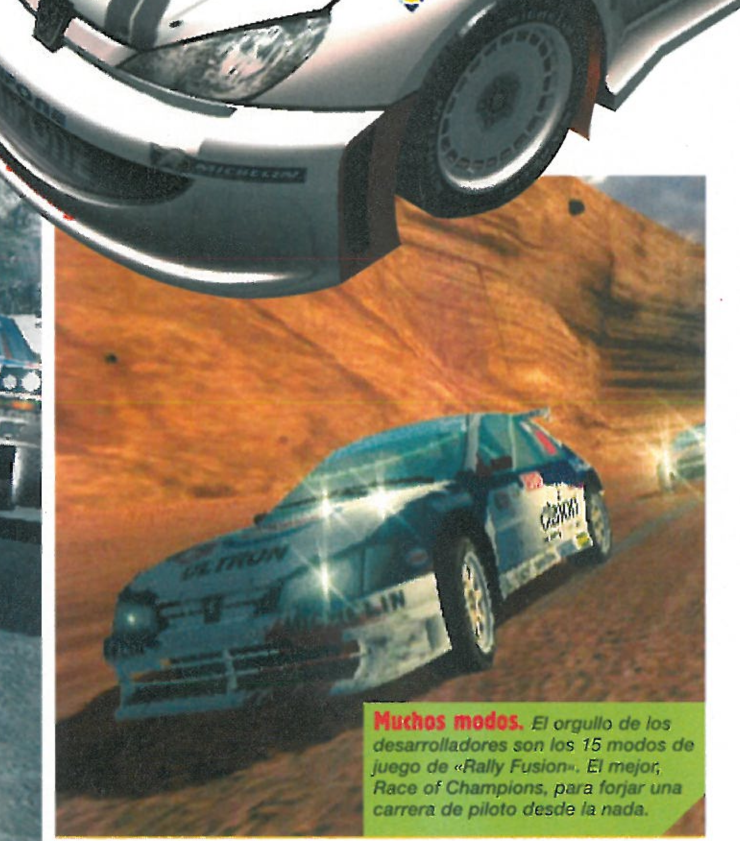




»GAMECUBE
»LANZAMIENTO: ENERO 2003
»ACTIVISION – ARCADE DE RALLYS

RALLY FUSIÓN

Tras 18 meses de trabajo intenso, los diseñadores de «Rally Fusion», Climax, se muestran orgullosos de... ¿de los evolucionados gráficos?, ¿de las rutinas de detección de golpes y deformación de la chapa? Sí, de todo eso pero en especial de la profundidad que dan los 15 modos de juego que han creado. Dicen que no se ha visto nada igual en un juego de rallys. Pero por si eso no os parece suficiente, tened en cuenta que también hay gráficos excelentes, y que la rutina de deformación de los coches va a pegar el gran golpe.



Muchos modos. *El orgullo de los desarrolladores son los 15 modos de juego de «Rally Fusion». El mejor, Race of Champions, para forjar una carrera de piloto desde la nada.*



¡Te gustan los coches? *Toyota, Mitsubishi, Ford, Lancia, Porsche, Audi, Peugeot y Seat. Las mejores marcas estarán a tu disposición, con todos los modelos reales.*



¡Qué destrozo! *Cualquier parte del coche se podrá romper, abollar, arañar en cada colisión. El sistema de golpes será absolutamente real, demoledor.*



¿Por dónde vas? *El rally te llevará por 20 escenarios en los que vas a disfrutar de una conducción de estilo arcade, y un control que te permitirá ajustar al máximo en cada curva.*

"La Cámara Secreta" se estrena en GameCube, Game Boy Advance y Color con toda la magia del mejor Harry Potter

HARRY POTTER
VUELVE A LAS CONSOLAS NINTENDO

La película se estrena el 29 de noviembre, pero el juego estará casi aterrizando cuando leas esto. A continuación vamos a contarte lo que podrás encontrar en cada uno de los juegos que se preparan para tu consola, pero una cosa sí queremos dejar clara antes de que empieces: si la película huele a éxito, el juego tiene todas las papeletas para convertirse en líder de ventas. Enseguida sabréis porqué.

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLAS:** GameCube, GB Advance, GB Color.
- **COMPAÑÍA:** Electronic Arts.
- **DESARROLLADO POR:** Eurocom, la versión de GameCube; KnowWonder, las portátiles.
- **LANZAMIENTO:** Debería estar disponible a partir del 20 de noviembre, en todas las versiones.



El enigmático callejón Diagon volverá a ser uno de los puntos más visitados. En sus galerías comerciales encontraremos todos los objetos que necesitemos.



Prácticamente en cada estancia de Hogwarts nos aguarda un minijuego o desafío diferente. Control tipo Ocarina of Time, intuitivo y ejemplar al máximo.

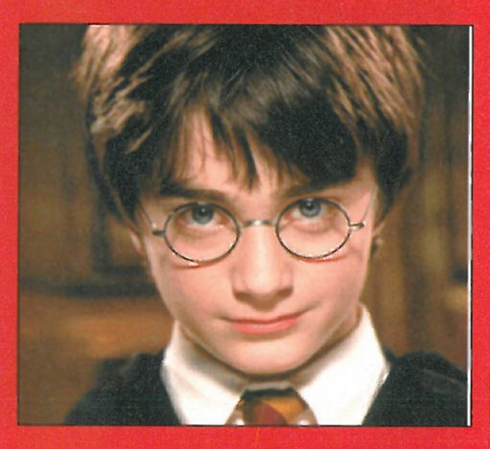


Enhorabuena a todos los Potter/adictos, que cada dia somos mas y nos lo pasamos mejor. Nos hemos reunido en Nintendo Acción para contaros que **«Harry Potter y la Cámara Secreta»** se estrena este mes en todas las consolas Nintendo, incluidas CUBE y COLOR, con una **historia que corre paralela a lo que se narra en el filme y se cuenta en el libro.** Todo el mundo coincide en presentar este nuevo volumen de J.K. Rowling como **una aventura más adulta, con una trama mas misteriosa y oscura** que la que vivimos en "La Piedra Filosofal". Harry es casi un adolescente y le esperan nuevos problemas y enemigos, aunque también hechizos de segundo curso y nuevos conjuros con los que defenderse. Al segundo año en Hogwarts también están invitados Ron, Hermione, Hagrid, por supuesto Albus Dumbledore y la señorita McGonagall, y recibiremos a gente nueva como el profesor **Lockhart, el fantasma Myrtle la llorona o el padre de Draco Malfoy.** Todos intervienen de una u otra forma en una historia que comienza con la llegada del elfo Dobby al 4 de Privet Drive, el hogar de Harry, para advertir a nuestro héroe de que la escuela está en problemas y que no debe regresar, porque *el heredero ha abierto la camara secreta...* Y el heredero puede ser... él mismo (Potter sabe Parsel, el lenguaje de las serpientes, es envidiado y poderoso), pero también son candidatos Draco, el nuevo profesor Lockhart o quien/tu/sabes...

Dime de qué va la historia

Pero Harry vuelve a Hogwarts, y no precisamente utilizando métodos convencionales. Aunque se les tiene prohibido usar la magia en el mundo *muggle*, él y Ron **toman prestado el Ford azul del señor Weasley y lo utilizan para llegar a la escuela** a la vez que el expreso. Una peripecia para contársela a los nietos, porque en el viaje por las alturas les pasa de todo. A su llegada a la escuela, las cosas no están como él se las había imaginado. El problema vive en la Camara Secreta, un viejo ▶

CURIOSIDADES DE H.P.



SUS FECHAS.

- **31 julio 1980.** Nace Harry Potter.
- **31 octubre 1981.** Voldemort mata a sus padres e intenta asesinar a Harry.
- **24/30 julio 1991.** Durante esta semana, hay un aluvión de cartas en Privet Drive, anunciando la inscripción de Harry Potter en Hogwarts.
- **1 septiembre 1991.** Primer (glorioso) día de clase de Hogwarts.

SUS NÚMEROS.

- **400.** Alumnos hay en Hogwarts.
- **142.** Escaleras.
- **200.** Países donde se venden los libros de Potter.
- **288.** Páginas tiene La Cámara Secreta, el segundo libro del joven mago.
- **1965.** Año en que nació J.K Rowling, la autora.
- **909.** Páginas podría tener el quinto libro, cuyo título es La Orden del Fénix.
- **11-15.** Años. La edad que tiene Harry en cada uno de los libros.
- **4.** El número de Privet Drive donde viven los (odiosos y muggles) Dursley.
- **7.** El número de volúmenes prometidos por la escritora. De momento sólo hay cuatro.
- **2.000.** Aspirantes pasaron por el casting de la primera película de Potter, antes de que eligieran a Daniel Radcliff como protagonista.
- **4.** Audiciones hizo Radcliff antes de ser elegido para el papel de Harry.
- **4.000.** Dólares pagaron los editores ingleses por el primer libro.
- **105.000.** Dólares pagaron los editores americanos por lo mismo.
- **2003.** Primavera. Comenzará el rodaje de Harry Potter 3.

"La Cámara Secreta" va a revolucionar tu portátil

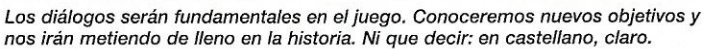
Es una **aventura de plataformas,** pero tiene tantos **secretos, hechizos, tareas y objetivos,** y sobre todo un aspecto gráfico tan cuidado, que en realidad es **mucho más que una simple aventura.** De momento lo que entra por los ojos es una **perspectiva isométrica** con gráficos 2D que permite saborear el ambiente de la película. Pero no sólo visualmente será una pasada. A la hora de jugar nos moveremos por la ciudad, entraremos en las tiendas, y visitaremos las estancias más ocultas de Hogwarts. A cada paso saldrán amigos y otros personajes para pedirnos ayuda o encargarnos trabajitos que seguramente se nos amontonarán porque **la historia no será lineal.** Un menú accesible en cualquier momento nos pondrá al día de los objetivos, y también nos contará de qué hechizos disponemos, cómo funcionan, etc. Un desarrollo absolutamente variado.











Los diálogos serán fundamentales en el juego. Conoceremos nuevos objetivos y nos irán metiendo de lleno en la historia. Ni que decir: en castellano, claro.



La primerísima prueba será recoger dinero en Gringots, y habrá que saltar plataformas, encontrar piedras preciosas y, finalmente, luchar contra un gran jefe.

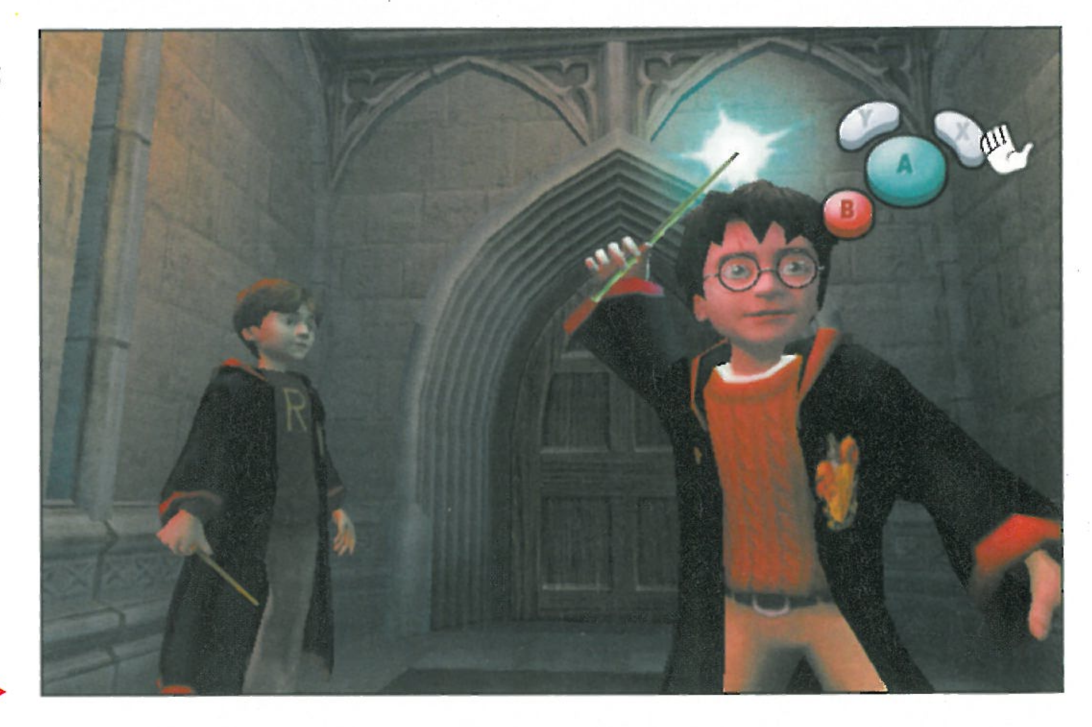
legado de Hogwarts donde se esconde un **oscuro secreto** que amenaza con desestabilizar el mundo de los magos. El objetivo es desentrañar el misterio y acabar con la bestia que vive dentro de la Cámara. Uy, lo hemos dicho...

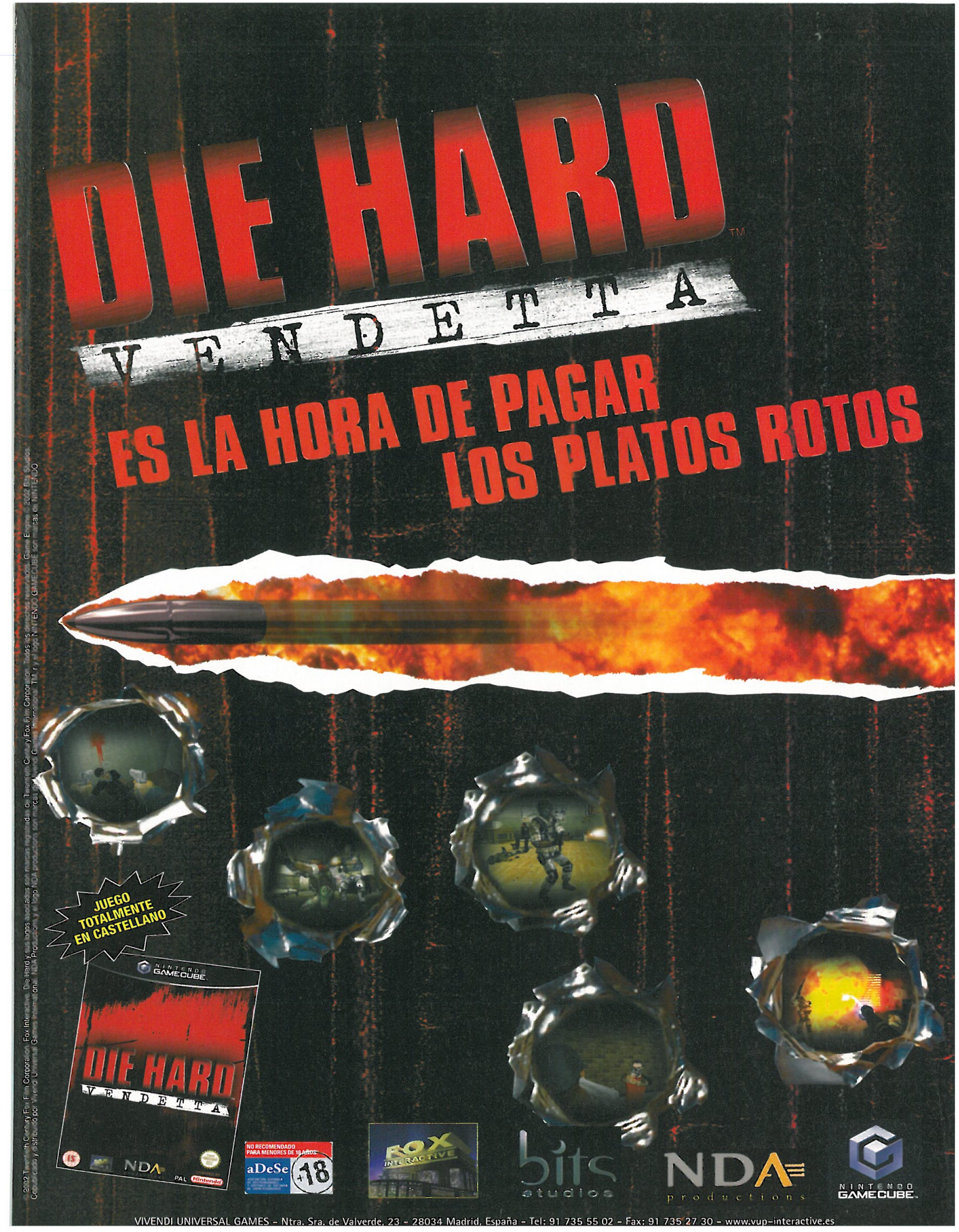
En el juego, **la sucesión de hechos sigue el mismo guión.** Como en la película, el desarrollo tiene lugar durante **seis dias y seis noches,** y el juego cambia radicalmente del día a la noche.

Por el dia nos uniremos a Harry en sus nuevas clases, aprenderemos hechizos más poderosos y participaremos en los desafíos que nos servirán de entrenamiento para lo que llegará después. **Por la noche, todo cambiará.** No estaremos bajo la protección de los profesores, **el escenario se volverá oscuro y tenebroso,** y los amigos y risas que nos acompañan por el día, se convertirán en bichos apestosos.

¡Cómo se parece eso a Hogwarts!

De dia o de noche, una cosa sí que no cambiará: **tendremos un perfecto control sobre el personaje y sus reacciones.** Por el dia el juego nos invitará a resolver desafíos con los que iremos practicando nuevos hechizos y conjuros. La lista

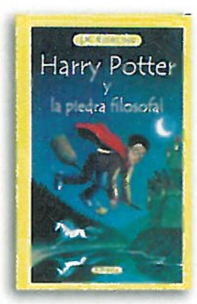



DIE HARD™
VENDETTA
ES LA HORA DE PAGAR
LOS PLATOS ROTOS
JUEGO TOTALMENTE EN CASTELLANO
NINTENDO GAMECUBE
DIE HARD
VENDETTA
NDA
PAL
Nintendo
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
FOX INTERACTIVE
bits studios
NDA productions
NINTENDO GAMECUBE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

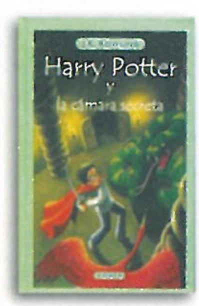
Las aventuras de Harry Potter

Joanne K. Rowling creó a Potter en un café de Edimburgo. Nueve editoriales rechazaron su primer volumen, y ni siquiera Bloomsbury, que finalmente la publicó, imaginó el éxito del personaje. Hoy, los libros de Potter se venden como churros. Rowling es una de las mujeres más ricas del Reino Unido. Y el café Echlestone es un lugar de culto y peregrinación. ¿Pero cómo que todavía no sabes de qué va esto?

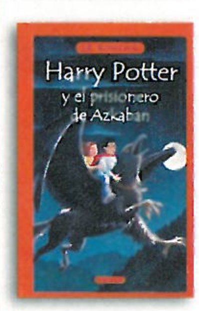
LOS LIBROS



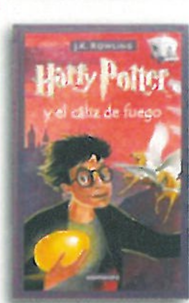
LA PIEDRA FILOSOFAL
Harry vive bajo el hueco de la escalera de la casa de los Dursley, sus tíos, que le han cuidado desde la muerte de sus padres. Pero en realidad es un famoso mago. Lo descubre en Hogwarts, la escuela de magia. Allí conoce a Hermione y Ron, y aprende trucos, hechizos y ... Quidditch.



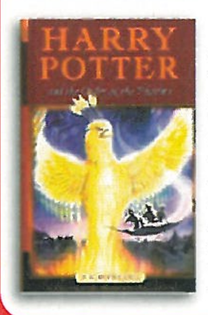
LA CÁMARA DE LOS SECRETOS.
Regreso precipitado a Hogwarts. Nuestros amigos tienen que descubrir quién ha abierto la Cámara Secreta, husmeando en la biblioteca y usando todo el ingenio posible. Conoceremos nuevos personajes y entresijos ocultos de Hogwarts.



EL PRISIONERO DE AZKABAN
Conocemos algo de sus padres y de cómo se quedó huérfano. Esta vez se verá amenazado por Sirius Black, que ha escapado de la prisión para magos de Azkaban (donde Harry lo internó) y también por Draco Malfoy. Al final, desvela el misterio.



EL CÁLIZ DE FUEGO
Cuarto curso en Hogwarts, 14 añitos para Harry. Pero tendrá que demostrar que ya no es un niño. ¿Cómo? Superando los desafíos que le esperan en Hogwarts y que han hecho de este libro el más emocionante de la saga. Impresionante desenlace.



LA ORDEN DEL FÉNIX
Mucho se especula sobre el quinto libro, pero lo único seguro es que saldrá en primavera de 2003. Se dice que esta vez visitaremos un nuevo mundo mágico, que que el tono será más adulto y que sabremos porqué murieron James y Lily Potter... ¿Impaciente?

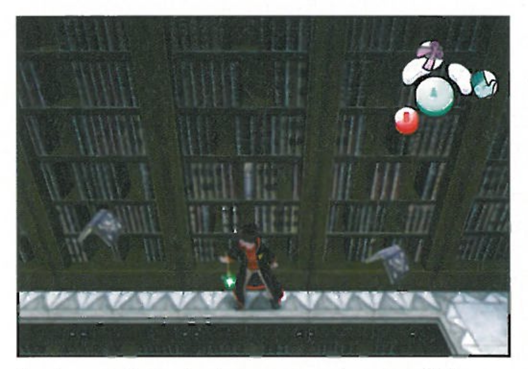
Los partidos de Quidditch romperán el ritmo de la aventura, permitiéndonos descargar la tensión y disfrutar de una competición muy bien llevada a CUBE.

▶ de tareas se irá multiplicando en el menú mientras vamos participando en minijuegos tan chulos como el Club de Duelos de Lockhart, o el lanzamiento de gnomos en el jardín de la señora Weasley. El mismo Potter nos ira dando pistas sobre lo que hacer a continuación, a través de una vocecita de la conciencia que se estrena en el juego. Lo explicamos. Si Harry entra en un sitio oscuro, la voz dirá que ahí no se ve mucho. Pista: busca el hechizo Illumos y pronto verás un cofre en la habitación. El Illumos nos permitirá descubrir objetos y tesoros ocultos, además de iluminar las zonas donde lo activemos.

La acción nos llevará por todos los rincones de Hogwarts, que se dibuja muy cerca a lo que se ve en la pantalla grande. Tanto en la escuela como en Londres, el callejón Diagon, en fin, en todos los escenarios que visitamos, tendremos que hablar con multitud de personajes, que nos irán metiendo en el juego y proponiendo nuevos acertijos. Eso significa que **la historia no será lineal, y que tendremos que ir y venir de un lugar a otro,** aunque ya hayamos estado allí. Será un momento perfecto para tomar el aire al control, donde por cierto se nota que los programadores de Eurocom se han dado buenas palizas con el **«Ocarina of Time» de Nintendo 64.** El interface será muy parecido al que vimos en el juego de Miyamoto, con diferentes acciones asignadas a los botones del pad, un sistema para fijar objetivos e incluso un listado de hechizos en los botones X e Y. **Una cosa muy intuitiva, en fin**. Mucho mejor, porque cuando llega la noche, Potter se va a ver en muchos problemas y necesitará que seamos capaces de reaccionar con rapidez...

De noche, la arquitectura de Hogwarts brilla mucho más, regalándonos un minucioso diseño y efectos de luz en tiempo real que te pondrán la carne de gallina. A Harry no le va a hacer tanta gracia recorrer **las zonas más reconditas de la**

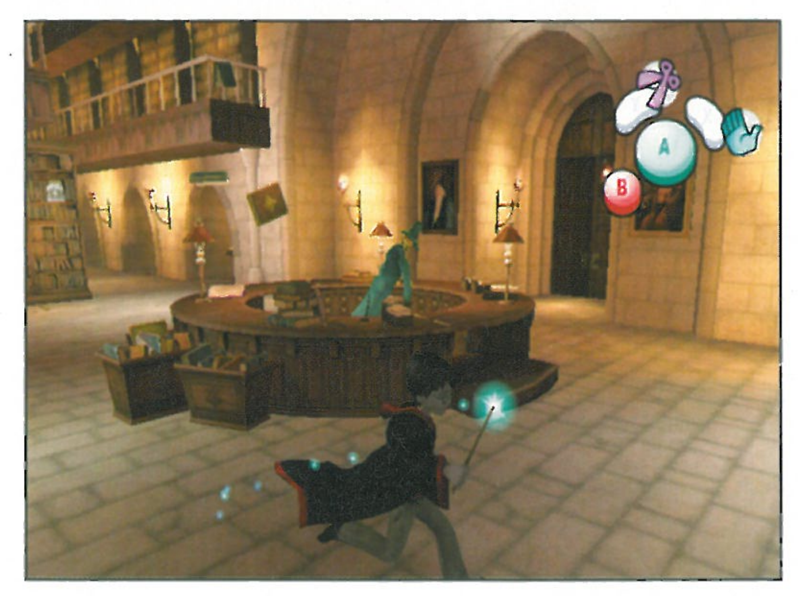
La versión de GameCube seguirá al dedillo el guión de la película. Transcurrirá durante seis días y seis noches, dividiendo el juego en dos partes: una de aprendizaje y otra de acción y hechizos.



En algunos niveles tendremos que actuar con sigilio. Cualquier movimiento en falso será nuestra perdición.



El juego se abastece de un motor 3D impresionante. El diseño de los escenarios y personajes recuerda a la película, y cuando veais cómo se mueven Potter y los demás personajes, entonces os creeréis en el cine.





escuela, alcanzar a la araña Aragog y combatir con ella en una fase soberbia, o salir al bosque en plena lluvia solito y sin protección, con **Gytrash, la criatura lobo,** pisándonos los talones. Potter se acordará de sus partidos de Quidditch, desde luego, y de sus compras en el callejón Diagon, y de los consejos de sus profesores... pero a nosotros lo que nos vendrá a la cabeza es el **buen trabajo de la gente de Eurocom,** que han sabido plasmar en Cube el complejo ambiente de Harry Potter. Aunque para no dejar a nadie fuera, la compañía **KnowWonder** también ha hecho un excepcional trabajo con las versiones portátiles.

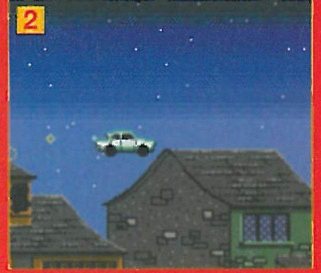
Por fin, la parte técnica

Tanto en Advance como en Color se ha intentado dibujar el mismo desarrollo que en GameCube. La versión de COLOR ha quedado más en la línea de "La Piedra Filosofal", pero la de GB Advance ha progresado tremendamente, ofreciéndonos un ▶

HARRY POTTER EN GAME BOY COLOR

LA SECUELA PERFECTA. El nuevo Potter seguirá la línea definida por "La Piedra Filosofal". Un RPG de batallas por turnos, con un excelente nivel gráfico y la posibilidad de luchar con tres personajes (Harry, Ron y Hermione) al mismo tiempo. En la primera parte funcionaron tan bien los combates por turnos, la idea de adquirir experiencia para lograr hechizos más efectivos y los geniales partidos de Quidditch, que en "La Cámara Secreta" además de todo eso, contaremos con 8 minijuegos. Las imágenes nos han puesto los dientes largos, ¡¡con lo abandonada que está últimamente la portátil de color!!





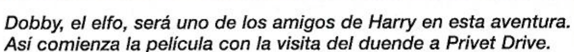


LA PELÍCULA

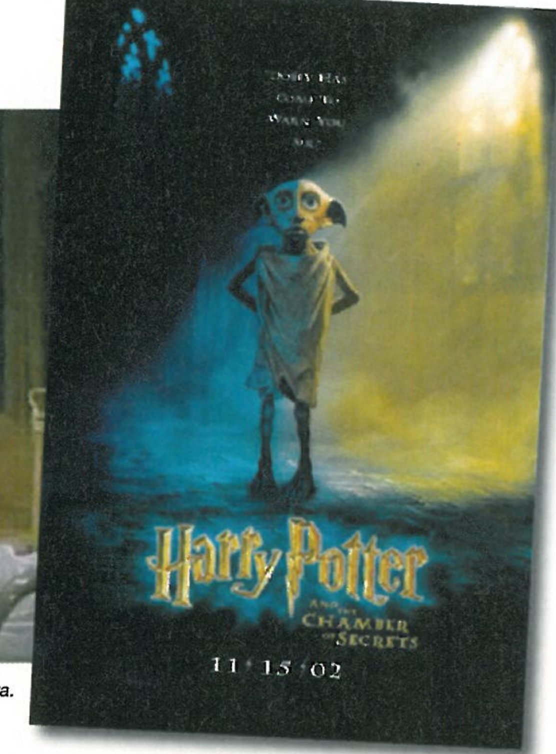
No te puedes perder el fenómeno de cine más esperado del año

Es el segundo año en la escuela de Magia y Brujería Hogwarts, pero todo indica que no va a ser un curso normal. Lo indica para empezar la visita de Dobby, el elfo que conoceremos en esta segunda entrega, a casa de los Dursley. Está avisando a Potter de los extraños acontecimientos que ocurren en la escuela: alguien ha destapado la Cámara de los Secretos, liberando un oscuro misterio oculto desde la fundación del colegio. Ya veis que la película sigue a pies juntillas el guión del libro, y además lo ha vigilado muy de cerca la escritora. Prácticamente el equipo es el mismo que en la primera entrega, con Daniel Radcliff de prota, Chris Columbus en la dirección, y el destacable estreno de Kenneth Brannagh como Gilderoy Lockhart. El filme se estrena el 29 de noviembre en nuestro país, y ya podéis prepararos porque, como ha comentado el mismo Radcliff, "la segunda película fue un mayor desafío. Tiene mucha más acción, y da mucho más miedo, es más oscura y mucho más escalofriante."





Dobby, el elfo, será uno de los amigos de Harry en esta aventura. Así comienza la película con la visita del duende a Privet Drive.





Potter y sus amigos se las verán con el misterioso Lockhart, profesor de Defensa contra las Artes Oscuras.



Para llegar a la escuela, Ron y Harry deberán usar el Ford azul del señor Weasley, que es mágico... y vuela.



Los polvos Flu permitirán a nuestro héroe desplazarse de un sitio a otro en un instante. Mirad cómo lo hace.

look peliculero fantástico con un gran tratamiento gráfico. Eso es precisamente lo que primero destaca de la versión "grande", el increíble aspecto gráfico. El juego ha sido construido sobre un **motor 3D impresionante, que corre a 60 imágenes** por segundo. **Texturas detalladísimas y una fidelidad absoluta a la hora de copiar las instalaciones** de Hogwarts, refuerzan el asombro. El diseño de los protagonistas será clavado al que lucen en el cine, y **sus animaciones seguirán una física muy real.** Te darás cuenta especialmente en los partidos de Quidditch, con los movimientos de la escoba y el juego fluido y suave de la pelota. Pero lo importante es que siempre nos sentiremos en el papel de Potter. Investigando, participando en los minijuegos, combatiendo... **Esa es la magia, un perfecto equilibrio de jugabilidad,** diferentes estilos que crean una aventura a la medida y por supuesto la presencia de un fenómeno que ha arrasado en librerías, cines y tiendas de juegos.

Si eres superfan de Potter y hasta venderías un diente con tal de pasar unos días en Hogwarts, esta nueva aventura de Electronic Arts te brinda una oportunidad única. Además, la **edición de Advance será compatible con la de CUBE,** lo que nos permitirá transferir mapas, artículos mágicos y conjuros secretos entre una consola y otra. Lo que faltaba para redondear una gran cita.



La decoración de Hogwarts te va a dejar sin habla. Los efectos de luz en tiempo real le añaden el tono grandioso que estas cosas necesitan, con esos reflejos de las arañas en los pulidos suelos... ¡y todo funcionando a 60 frames!





GAME BOY ADVANCE
EYE OF THE BEHOLDER
Nintendo
INFOGRAMES



GAME BOY ADVANCE



INFOGRAMES
Ibérica

¡Ve inflando globos o algo, que la fiesta está punto!

MARIO PARTY 4

¿Pensabas que GameCube era una consola altiva, encorbatada, vamos, demasiado seria? ¡Anda yaaa!

DATOS DEL JUEGO

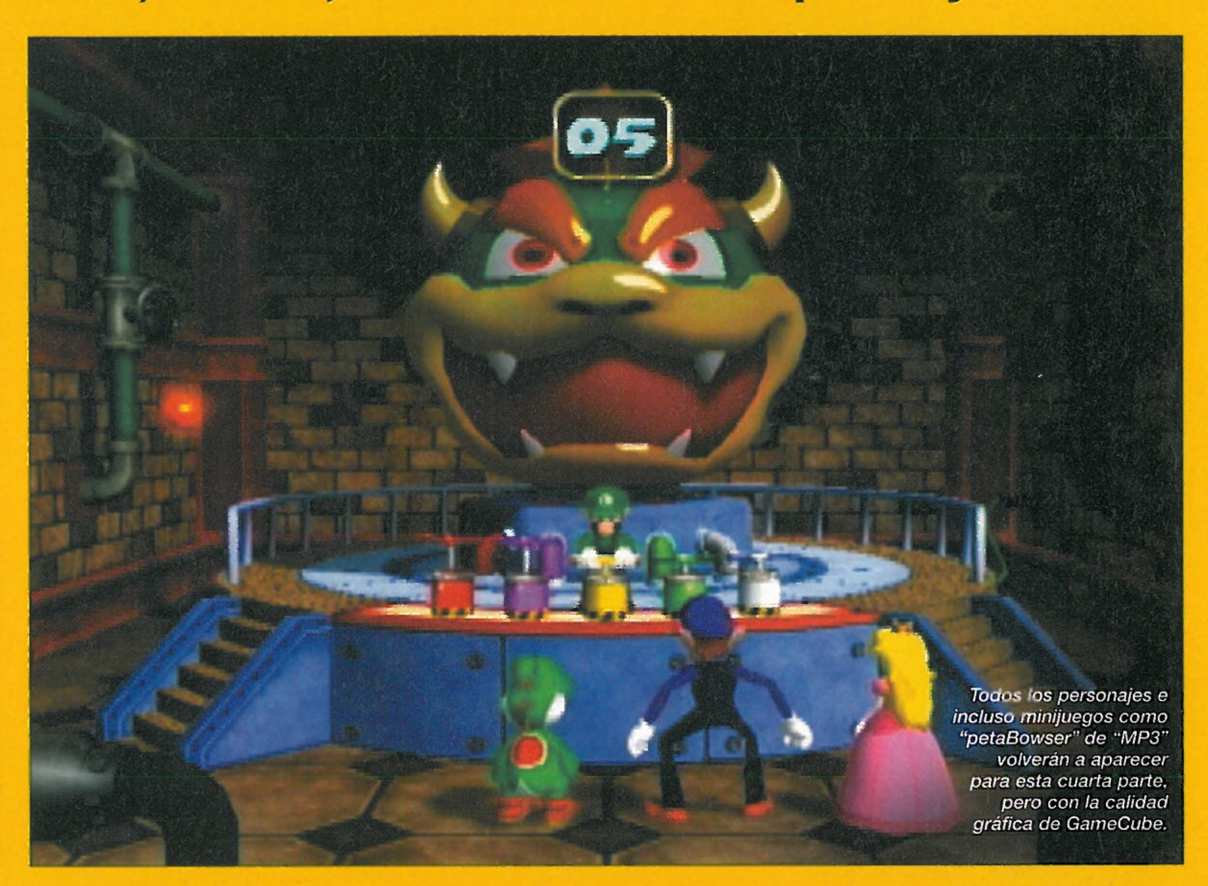
- GAMECUBE
- TABLERO
- DICIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: HUDSON
- Origen del Juego: JAPÓN
- Idioma: CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Mario Party», el primer título de la saga, incluía unas pruebas en las que había que girar el stick del mando para, por ejemplo, recoger el carrete de la caña con la que pescábamos monedas en un río. **El frenesí de los jugadores llevó a Nintendo a vender el juego con unos guantes de regalo,** para que no se produjesen lesiones en las manos (que las hubo, las hubo). Es que los hay brutos, ¿eh, Jimmy?
- **La saga ha ido mejorando entrega a entrega.** Las partidas al primer "MP" ¡resultaban incluso injustas! De manera que ahora las reglas permitirán ganar... bueno, al que se lo gane, obviamente.

Y OTROS TRES MANDOS

- Será la frase de moda. Si compras "MP4", **tendrás que hacerte con más mandos** para jugar con tus gentes.



Todos los personajes e incluso minijuegos como "petaBowser" de "MP3" volverán a aparecer para esta cuarta parte, pero con la calidad gráfica de GameCube.

MARIO, EL GIGANTE. En realidad ya es un tío suficientemente grande como para llamarle eso. Pero es que, con la seta que enarbola en MP4, crecerá en tamaño.

GameCube es tan fiestera como lo fue Nintendo 64, y lo va a demostrar dejándonos jugar en sus circuitos la cuarta entrega del juego que más tardes de risas, codazos e irrisorias sandeces lingüísticas nos ha hecho pasar. ¿Cómo que el julepe perrero? Nos referimos a «Mario Party 4», graciosete. Para aquellos que se hayan quedado igual, decirles que es **un juego de tablero, con sus casillas de colores, sus dados,** y los personajes más importantes de Nintendo como protagonistas de la historieta. Y ese es precisamente el truco, claro, que no manejamos un trozo redondo de plástico rosa, sino a Mario, Luigi, Donkey Kong, Peach, Wario, Yoshi o, repitiendo desde su primera aparición en "MP3", Waluigi y Daisy. Todos ellos estarán dispuestos a dar lo mejor (y lo peor) de sí mismos para alcanzar el **título de "Estrella de los videojuegos".** No es una licenciatura con doctorado y especialización, pero costará lo suyo hacerse con tal título, ya veréis.

Asignaturas pendientes

Si algo le faltaba a estos juegos de Mario y las juergas nocturnas, era que las cosas fuesen más... bueno, más 3D y menos renderización de la de siempre. Ese punto de posible discordia entre fans, ha quedado zanjado. Hudson hará uso de un **motor gráfico** que representará absolutamente todo lo que salga en pantalla en 3D de las buenas (que para eso esto es GameCube, ¿no?). Es decir, que ahora, gracias a su **diseño poligonal, el tablero cambiará de cámara** (al fin) en cuanto nos salga de... los dados. De hecho, podremos comprobar tan eficiente motor en algunos eventos, como la vuelta en buitre (no preguntéis) que nos daremos sobrevolando uno de los **cinco tableros** disponibles (al comenzar, claro). Por cierto que, ahora, nada de "vamos al mundo pirata", a Waluigi's Island o a la panadería de la esquina. La historia la montarán directamente Toad, Goomba, Koopa, Shy Guy y otros personajes localizables en otros juegos de Mario. Basarán el tablero en... suena narcisista, pero, en ellos mismos. La siempre alegre Toad nos meterá en un parque de atracciones; Shy Guy en un silencioso templo con su efigie por doquier... Vamos, que su personalidad será reflejada en el tablero que recorreremos a dadazos, ya sea solitos o en compañía. Por supuesto que los señores solitarios tendrán sus modos exclusivos, claro que sí. Un modo historia donde ir consiguiendo extras no podía faltar, después de lo completito de "MP3" en ese apartado. Ahí, jugando solitos,

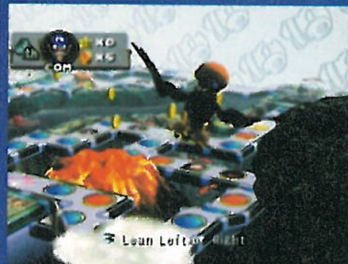


Los "Action Time" seguirán despertando a los jugadores más despistados. Luigi no ha pulsado el botón a tiempo, y ahí lo tenéis, corriendo boca abajo y retrocediendo.



Los mares caribeños serán testigos de la "parapéntica" lucha por las monedas. Y la pareja que conduzca la lancha, ¡que tenga cuidado con los troncos de árbol!





TODO LO NUEVO QUE HABRÁ

Dejad de mirar al pájaro cabezón, que antes vamos a hablar de los 50 nuevos minijuegos. Entre ellos estará el de los globos, done manejaremos un punto de mira y dispararemos al que sea del mismo color que la bandera. Y además habrá descenso en esquís, cazar mariposos... bueno, un "puñao". Ahora, el pájaro cabezón nos llevará de una punta a otra del tablero si le damos unas monedillas.



GameCube y el agua se llevan muy bien. Incluso en un minijuego de "MP4" veremos un alucinante efecto de agua.



En el minijuego de penaltis podremos poner a caldo a Mario, o a quien toque, entre los jugadores restantes. ¡Hala Wariolo!



¿Os suena la imagen? Claro, las casillas azules seguirán con su costumbre de dar tres monedas a quien caiga en ellas.



¿Fórmula 1? Sí, para cuatro y a una velocidad de vértigo. Parece que los deportes resultan ser buenos minijuegos.

iremos probando los **¡¡cincuenta nuevos minijuegos!!** También se repetirán (mejorados, claro) algunos de ediciones anteriores, vale, pero es que, cuando una cosa funciona...

La fórmula de la felicidad

La mecánica del juego sigue inalterable desde el comienzo de la serie, pero, como en cada entrega, los diseñadores incluirán **mejoras de jugabilidad** para "MP4". Hemos jugado con bloques ocultos, móviles para comprar a distancia, bancos sajadores, cofres "mangatemas"... Y ahora tendremos más aún. Las nuevas setas que te harán gigante o enanillo, y que darán ventajas como atajar hacia la estrella dorada o quitar monedas a los demás a pisotones. Y también el modo Tag. ¿Alguna vez os habéis aliado contra los primitos esos que ganan siempre todos los minijuegos? Pues ahora podréis formar equipos que duren toda la partida. Ya sabéis que la unión hace la fuerza. A ver si así... ¡Ah, y todo en perfecto castellano, claro!

LOS TABLEROS SUBEN DE NIVEL

LAS TRES DIMENSIONES SE APODERARÁN DEL ENTORNO. Para gusto de los ojillos, todo lo que veamos estará en 3D. En este tablero de Toad observaremos cómo los personajes se meten en las tazas giratorias y rotan con un satisfactorio visionado. Eso sí, el fondo del escenario se quedará en eso, en un mero fondo. Todo sea por ver a Peach hacer un looping en la montaña rusa... ¡corriendo!



Boxea con los más grandes

KNOCKOUT KINGS

Mejor será que vayas perfeccionando tu mejor derechazo. ¡Éstos no se andan por las ramas!

DATOS DEL JUEGO

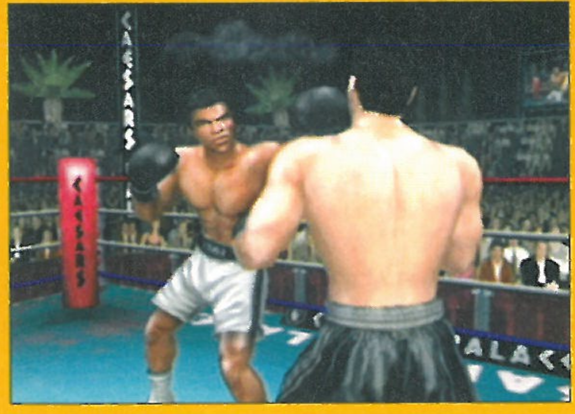
- GAMECUBE
- BOXEO
- DICIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

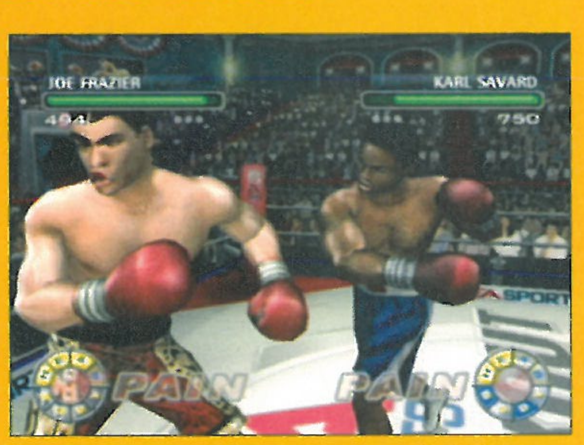
Para conseguir el máximo realismo, los grafistas de Electronic Arts han digitalizado los rostros de todos los púgiles que aparecen en el juego. El resultado son unos personajes clavaditos a los de carne y hueso.

GOLPES REALES

Los **gráficos y la ambientación se han trabajado** para que sintamos los puñetazos que lancen los púgiles. Por cierto, todos ellos boxeadores reales. ¡Y no os perdáis cómo reparten!



En el ring se encontrarán cara cara los mejores boxeadores de la historia: Ali, Lennox Lewis, Marciano... ¡Menudo plantel!



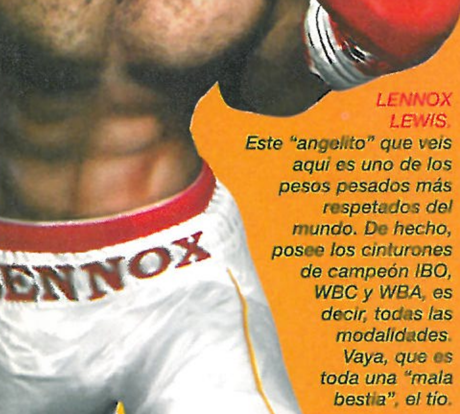
Conforme vayan recibiendo estopa, el aspecto facial de los boxeadores se irá deteriorando. ¡Buf, ésa tiene que doler!



Los escenarios tendrán un aspecto deslumbrante, como el "Caesars Palace", todo "glamour".



Las animaciones de los púgiles serán suaves y realistas. ¡Incluso podrán chulearse de sus rivales! Claro, luego cobrarán.



LENNOX LEWIS. Este "angelito" que veis aquí es uno de los pesos pesados más respetados del mundo. De hecho, posee los cinturones de campeón IBO, WBC y WBA, es decir, todas las modalidades. Vaya, que es toda una "mala bestia", el tío.

Dentro de poco, GameCube va a ponerse sus mejores galas para recibir «Knockout Kings 2003», un prometedor simulador de uno de los deportes más glamurosos: el boxeo. En él se darán cita **los púgiles más conocidos** de todos los tiempos **(Muhammad Ali, Joe Frazier o Sugar Ray** entre otros) a los que se unirán otros tantos ficticios para formar un plantel de más de **30 boxedores.** Aunque si preferimos sacarnos uno de la manga, también podremos crearlo a medida con el completo **editor de personajes.** ¡Toma ya! Eligiendo a uno de estos muchachos tendremos la posibilidad de participar en un buen puñado de modalidades de juego: **Exhibición, Carrera, Slugfest (una especie de modo arcade) o Torneo.** Eso sin olvidarnos del modo versus para dos jugadores, que será de los que crean afición.

Puro espectáculo

Cada uno de los combates tendrá lugar en un marco incomparable. Será en **10 escenarios** donde vibraremos con las evoluciones de los púgiles; algunos nos llevarán a lugares tan famosos como el Caesars Palace o Wembley, el mítico estadio inglés. El aspecto de estos recintos será impresionante, al igual que el de los boxeadores, que gozarán de un **tamaño considerable y excelentes animaciones.** Así que ya veis, todo está preparado para que comience el "show". Vete entrenando porque este combate promete mucha caña y nosotros siempre queremos ganar.



¡DAME UN BUEN TOQUE ARCADE!

Aunque «Knockout Kings 2003» ha sido concebido como un simulador de boxeo puro y duro, también podremos disfrutar de la cara más arcade gracias a la opción Slugfest. Lo notaremos por detalles como que los púgiles lancen puñetazos con los guantes "on fire", o que aparezcan barras de energía en pantalla.

Prepárate para el sablazo láser

JEDI KNIGHT 2

Haznos caso y ve ahorrando porque las nuevas aventuras Jedi prometen ser imprescindibles.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D
- DICIEMBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **RAVEN SOFTWARE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Algunas localizaciones del juego fueron tomadas directamente de las películas de Star Wars** analizando las tomas fotograma a fotograma, para obtener la mayor similitud posible con los escenarios originales.
- **Para el diseño de algunas caras de personajes del juego** se empezó partiendo de imágenes digitales de personas reales.

CÓMO NO

No sólo recomendable para los fans de Star Wars. Los "shooteros" en general también lo recibirán con mucho cariño.

CLONES POR TODAS PARTES. Sí, también aquí. Un juego de Star Wars estaría huérfano sin estos blancos soldados, y en este juego también harán de competentes rivales. Bien, no dejéis ni uno.



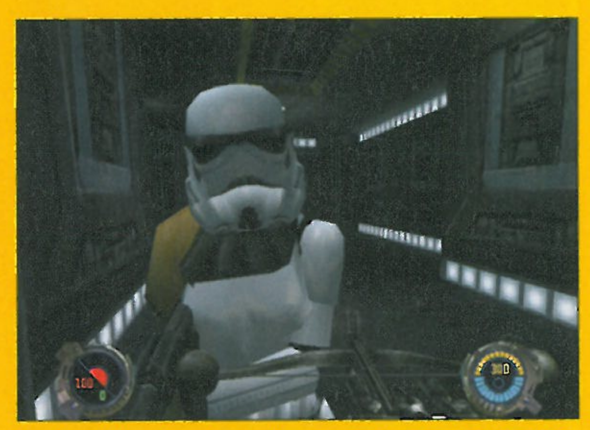
El modo multijugador entusiasmará a los fans, y además pondrá de relieve la enorme potencia de máquina y juego.



En ocasiones tendremos la oportunidad de utilizar armas pesadas, como esta ametralladora que le robamos al enemigo.



Los combates serán apasionantes, entre otras cosas porque la Inteligencia Artificial de los enemigos será la repanocha.



Muchos de los elementos en los escenarios serán destrozables, pero recomendamos disparar antes a los enemigos. ¡Ouch!

Teniendo en cuenta la cantidad de fanáticos que tiene Star Wars, estamos casi seguros del éxito de esta nueva entrega de aventuras, pero escuchad, este juego no se va a quedar en una simple licencia más.

Esto ya es otra cosa

Pues sí, porque, como ya ocurrió en la primera parte (no busquéis, que no salió para GameCube, pero viene al caso), el argumento de este juego se desmarcará de cualquier guión peliculero y nos presentará **una historia totalmente nueva.** Eso sí, estará ambientada en el mismo universo Star Wars que todos hemos visto, y utilizará personajes reconocibles. Así, entraremos en la piel de un, digamos, **Jedi por accidente,** que se las ve y se las desea para luchar contra el imperio. Con nuestras **armas de fuego o con nuestro sable láser,** cuando lo consigamos, nos encontraremos eliminando enemigos en un **trepidante shoot'em up en primera persona** de gran calidad técnica (tenéis que escuchar la banda sonora) y con un argumento muy trabajado. Pero no acabará ahí la cosa porque, según vayamos avanzando, nuestras habilidades Jedi se incrementarán, y podremos utilizar todas las que os suenen de las pelis y algunas más. Veréis qué risa cuando empujemos enemigos que están a diez metros, y al borde de un barranco...

Completen esto con un modo multijugador repletito de posibilidades y opciones, y dejen de babear, que estará listo dentro de muy poquito, y tampoco va a "costarnos" tanto.



¿ME DEJAS 500 EUROS, AMIGO?

Bueno, sí, algo parecido será el modo multijugador, un espectáculo de sablazos. Aunque bueno, si sois de los de "acercarme no, que soy muy tímido", tendréis a vuestra disposición un arsenal entero para destrozaros. Y por el número de modos de juego no os preocupéis, que os van a sobrar, palabra de Jedi.

Nintendo®
GAMING 24:7

¡CHAU!

EXCLUSIVA

YOSHI NOS ABRE LAS PUERTAS DE SU CASA Y ROMPE EL SILENCIO.

"Mario me debe gran parte de su éxito".





ACOMPAÑA A BABY MARIO Y A SU MAESTRO YOSHI EN SUS PRIMERAS AVENTURAS.

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3

Sé testigo del nacimiento de un héroe. Descubre de la mano de Yoshi, dónde Mario aprendió a correr, saltar, escalar, planear… en definitiva, a ser el Mario que tú conoces. El mejor juego de plataformas en 2D, ahora en tu Game Boy Advance.



La saga Bond ya tiene licencia para continuar

007 NIGHTFIRE

Bond regresa en mejor forma que nunca. Listo para ligar, conducir, disparar, vacilar, cantar...

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D/CONDUCCIÓN
- DICIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EUROCOM**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Habrá cerca de 10 modos multijugador (de 1 a 4) configurables en todas sus opciones. Además, con la licencia oficial de "James Bond 007", el agente secreto más popular del mundo, se podrán incluir objetos y personajes que ya hayan aparecido en películas Bond anteriores al juego. Las expectativas de diversión aumentan así en un porcentaje altísimo.

POR SI ACASO

Aún humeando "lo de Rare" y **ya tenemos un juegazo de espías** que puede encararse con cualquier... otra.

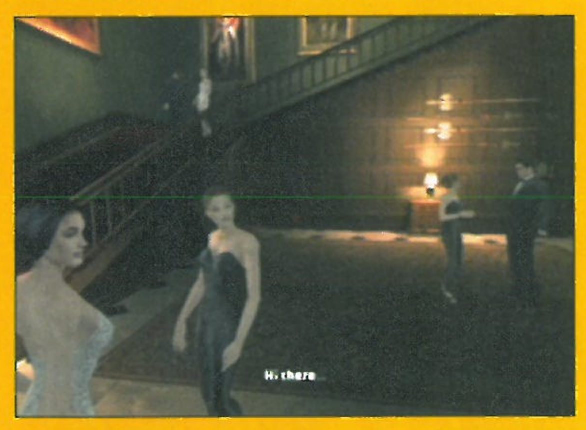
JAMES BOND. El espía por antonomasia es hijo de padre escocés y madre suiza. Aprendió a hablar francés y alemán fluido antes de los 11 años (edad a la que quedó huérfano) y en 1941 fue fichado por el Ministerio de Defensa británico. ¡Qué hombre!



Nuestro Aston Martin V12 sembrará el terror en las calles de París, antes incluso de que comencemos a jugar en serio.



Los enemigos sabrán defenderse tanto a largas distancias como a patadas, puñetazos o lo que haga falta, en las cortas.



En ciertos momentos del juego tendremos que guardar el arma, que las señoritas éstas no tienen la culpa de nada, hombre.



Las secuencias con el señor Bond haciendo cabriolas y virguerías se intercalarán en comienzos e intermedios de fase.

La aún reciente aventura de Bond para GC, "Agent under fire", tendrá su competidor/secuela en este nuevo mini-DVD. El argumento que viviremos en "007 Nightfire" está **escrito por guionistas de cine** para que la experiencia sea más Bond aún, así que, podéis ir preparándoos para **persecuciones, infiltraciones, explosiones...** todo con la chulería o ingenio propios del señor Bond, que de ahora en adelante será...

Brosnan, Pierce Brosnan, maja

La inclusión del actor que representa al actual Bond en el cine, hará **caerse la baba sobre todo a las fans.** Pero la sección masculina también tendrá sus porqués para echarse una partidita, pues el nivel de "quemujeres" por metro cuadrado será el más alto de la historia. Ya sea en París, donde comenzará la trama con una intro mejor que algunas de las películas; en los Alpes franceses, donde todo el glamour "bondiano" saldrá a relucir; en Austria, país por el que conduciremos nuestro Aston Martin V12, o en las superpobladas (de malos) afueras de Tokio, nos encontraremos con alguna belleza femenina de las de ajustarse las gafas en el entrecejo. Claro que su punto fuerte, **la mezcla de géneros,** también será de caerse de espaldas. Además de **conducción y tiroteos de vista subjetiva,** este Bond sabrá manejar vehículos submarinos y "hacer el Snake" en ciertos lances. Variado, atractivo y (para chulo, Bond) **¡con voces en castellano!**



¡OOOH, MIRA QUÉ "BONDITO"!

Sí, en este juego habrá muchas y guapas mujeres. Y nuestro James se enamorará de una de ellas, o de dos. Quizá de tres. Bueno, el caso es que Dominique Paradis está besándose con Bond, y que tendréis que jugar más para saber si Zoe, Makiko, Alura o alguna otra bella querrá hacer manitas con este "agente del amor".

TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4

¡ATRÉVETE CON EL DESAFÍO DEFINITIVO DE SKATE!

TU CARRERA ESTÁ EN TÚS MANOS...

Tony Hawk's Pro Skater™4 es el desafío definitivo. Los profesionales te retarán a que demuestres lo que sabes en inmensos niveles donde podrás moverte con total libertad, afrontando 190 objetivos de dificultad progresiva sin límite de tiempo. Decide cuándo estás listo para convertirte en profesional y descubre un juego completamente nuevo. Mejora tu habilidad, gánate el respeto de los demás y demuestra que tienes lo que hay que tener para ser todo un profesional...



Con temas de N.W.A., Offspring y System of a Down.

Guia Oficial de Estrategia editada por Brady Games.

** Juego online exclusivo en el sistema de entretenimiento doméstico PlayStation® 2.*



Nuevos trucos - engánchate a coches, deslizate sobre objetos móviles y spines.



14 de los mejores profesionales del mundo te desafían a poner a prueba tu habilidad.



*¡Nuevos modos multijugador y online incluyendo Score Challenge y Capture the Flag!**



PlayStation.2

Compatible con la consola de juegos Playstation® y compatible con el sistema de entretenimiento domestico Playstation® 2.



GAME BOY ADVANCE









DISTRIBUIDO POR:

PROEIN



Av. de Burgos, 16 D 3º [illegible]036 Madrid
Telf. 91 [illegible] 80 · Fax 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 [illegible]4 69 70

Pantallas del sistema de entretenimiento domestico PlayStation® 2.



ACTIVISION02.COM

Un día en la vida de John McClane

DIE HARD VENDETTA

¿Os imaginais en la piel del policía con más mala suerte de Los Ángeles? Pues dejad de imaginar.

DATOS DEL JUEGO

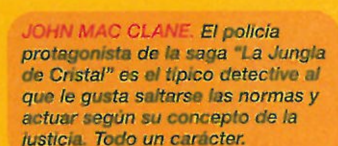
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN 3D**
- **DICIEMBRE**
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **BITS STUDIOS**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

En la versión con voces en inglés, el sargento **Powell es doblado por el actor real, Reginald Vel Johnson**. Aquí, en cambio, John McClane va a tener la voz de **Ramón Langa, el actor que dobla al castellano todas las películas de Bruce Willis**. Vamos, que nos va a parecer Bruce Willis nada más empezar a jugar. ¡Menudo lujazo!

INNOVADOR

Además del movimiento de inclinarse, están el **Tiempo Héroe** (con la Cámara Superlenta), Cámara de Bala (que la sigue) y una I.A. de flipar.



JOHN MAC CLANE. El policía protagonista de la saga "La Jungla de Cristal" es el típico detective al que le gusta saltarse las normas y actuar según su concepto de la justicia. Todo un carácter.





Podremos escondernos, agachaditos, tras una caja para pillar por sorpresa a los malos. Pero, cuidado, ellos también lo harán.



Al Powell y el reportero Dick Thornberg también estarán en esta historia. Ahí tenéis a Powell en plan protector, como siempre.



Uno de los movimientos más originales es poder balancearse hacia los lados. Así los esquinazos serán menos peligrosos.



La I.A. será tan alta que los enemigos podrán detectarnos por medio de la vista, sonidos, calor... pero éste no lo ha hecho, je.

Las películas de "La Jungla de Cristal" son ya clásicos del cine que van a dar pie a un futuro clásico de los juegos. O al menos esa es la sensación que nos ha dado al probar el juego: que tenemos entre manos un exitazo. La historia nos sitúa **cinco años después de la última peli**, con Bruce... perdón, John McClane de vuelta en Los Ángeles, tras su numerito europeo. Una mañana se levanta, pone un poquito la tele y ve que su hija...

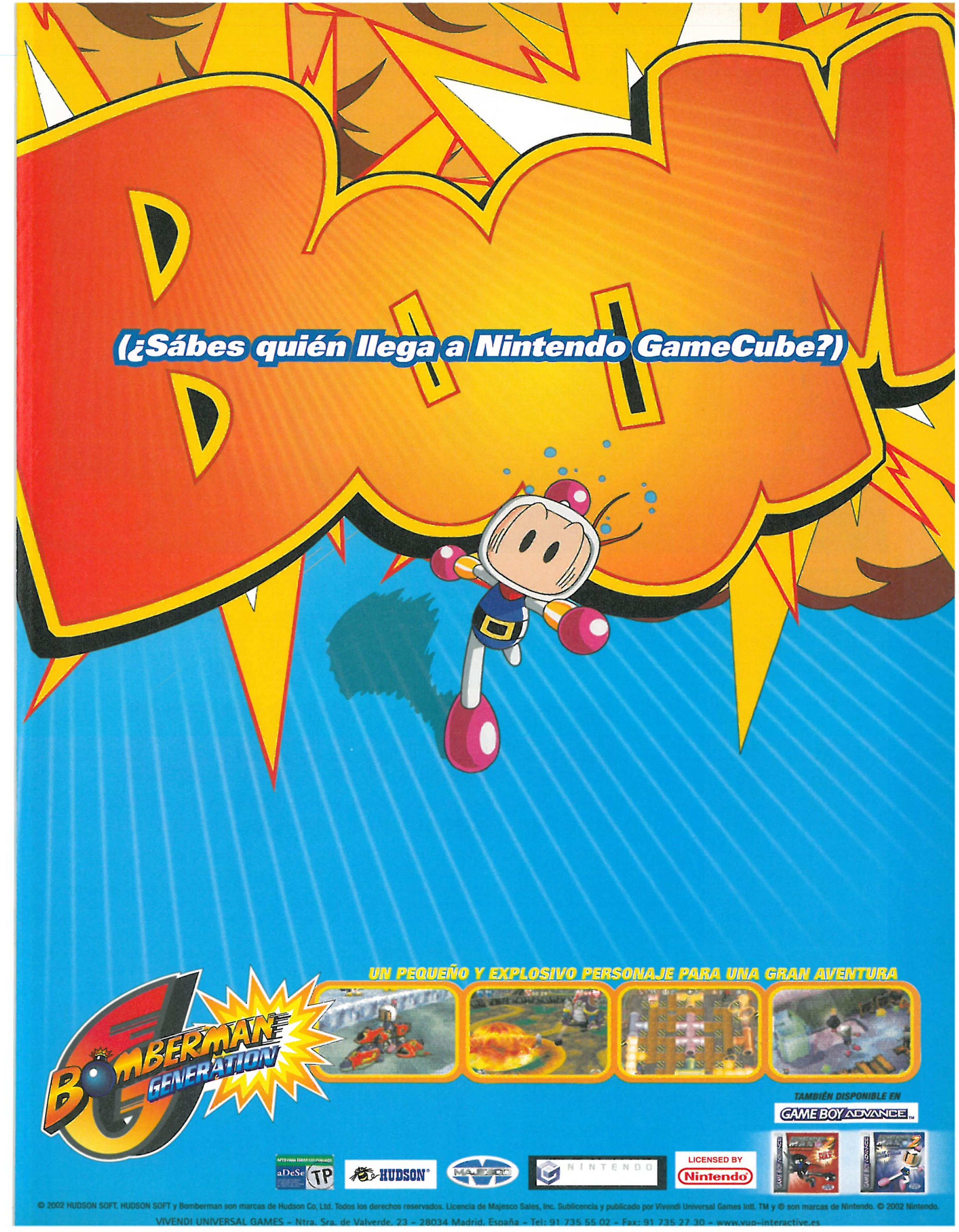
¡Es la policía!

Sí, su hija es la policía que se encuentra inmersa en un berenjenal de secuestradores, mafiosos y disparos, que se han hecho fuertes en un museo de arte moderno. Allí acudirá presto John, **revólver en mano y camiseta en ristre** para, en cuanto le dejen, liarse a tiros. Y le dejarán, le dejarán. Será el sargento Powell, previo encendido diálogo con John, quien le dé permiso para entrar en el edificio. ¡Y aquí comenzarán los tiros! Y los babeos del jugador, también. Veremos como, ya el primer enemigo, **alerta a sus compañeros** cercanos de la entrada de un policía. ¿Cómo lo hará? Pues... ¡A GRITOS Y EN CASTELLANO! De la misma manera que, al eliminarlo, **John hará su comentario** sarcástico en nuestra vernácula lengua. Nos enfrentaremos a grupos de enemigos, helicópteros, secuestradores (con rehén bien agarradito) y demás fauna inteligente, con los únicos argumentos de nuestro revólver y las armas que vayamos recogiendo: **automáticas, metralletas, rifle de precisión**... ¿Aguantarás con la camiseta limpia?



EFECTOS DE CINE... DE CINE

Sí, porque los efectos especiales que incluirá "Vendetta" son los que ya hemos podido ver en películas como "Matrix". Jimmy: Sí, cuando el malo de las gafas dispara balas que van dejando una onda que distorsiona la atmósfera, y el bueno de las gafas se echa "asín patrás" un poco, ¿verdad? NA: Sí. Y a cámara lenta, te ha faltado.


(¿Sábes quién llega a Nintendo GameCube?)
UN PEQUEÑO Y EXPLOSIVO PERSONAJE PARA UNA GRAN AVENTURA
BOMBERMAN GENERATION
TAMBIÉN DISPONIBLE EN
GAME BOY ADVANCE
aDeSe TP
HUDSON
NINTENDO
LICENSED BY
Nintendo
© 2002 HUDSON SOFT. HUDSON SOFT y Bomberman son marcas de Hudson Co, Ltd. Todos los derechos reservados. Licencia de Majesco Sales, Inc. Sublicencia y publicado por Vivendi Universal Games Intl. TM y ® son marcas de Nintendo. © 2002 Nintendo.
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

FICHA TÉCNICA



- Compañía: NINTENDO/RARE
- Desarrollador: RARE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1

- Niveles: 13 ZONAS
- Extras: DOLBY PRO LOGIC II, PROGRESSIVE SCAN, TV 16:9

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 22 DE NOVIEMBRE

Una aventura de otro mundo

STARFOX ADVENTURES

Fox McCloud y compañía te van a llevar a un mundo mágico lleno de dinosaurios, peleas y... calidad total.

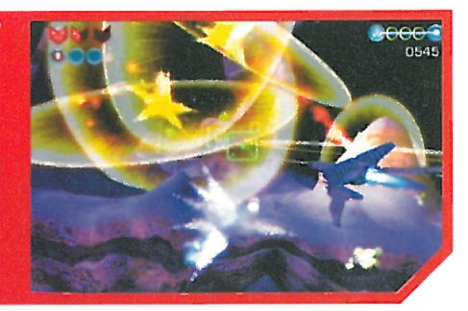
Son muchos años, ya. Rare lleva en esto desde que se llamaba Ultimate y hacía juegos para los microordenadores de los 80. Y si entonces sus títulos destacaban, con su paso por Nintendo la cosa ha terminado en calidad desorbitada, ya. Todo esto os lo contamos porque al encender la consola con «Starfox» dentro, parece que **nos hayamos adelantado en el tiempo uno o dos años.** Los menús se despliegan dentro de la nave, mostrando personajes llenos de pelitos, así, sin haber empezado a jugar todavía. ¡El mayor avance gráfico del título, y te lo muestran como si nada! Y una vez en juego... Fox tiene pelitos, sí, pero es que el lugar en el que estamos es enorme, contiene a una veintena de dinos, vegetación con la que podemos interactuar, rocas que podemos levantar, atardece y amanece con pasmosa fluidez y... y hay un río. ¡No es impresionante!

¡Agua bendita!

Por lo menos, nosotros pensamos que está hecho divinamente. En ningún otro juego hemos tenido que **pararnos a admirar el agua,** cada vez que la encontramos, por culpa de los reflejos, la refracción, el oleaje y... ¡y el realismo, no hay otra palabra! Es una de las razones por las que **hay que ver este juego en movimiento.** Pero no sólo el agua te hace alucinar, además todo tipo de materiales ▶

¡LYLAT WARS VUELVE A TU PANTALLA!

El primer juego de Fox y Cía corría por los circuitos de N64 y consistía, exactamente, en lo que tendremos que hacer en «Starfox» cada vez que pasemos de una zona del planeta a otra: volar con nuestra Airwing disparando a los malos, evitando asteroides y recogiendo anillos.





La intro utiliza gráficos generados por la consola (para qué más, la verdad), así que, quizá no te enteres de que ese dino volador ¡LO ESTÁS MANEJANDO TÚ! ¡DISPARA!



El argumento irá desgranándose con soltura gracias a la correctísima traducción de los textos. Además, los personajes le dan veracidad al diálogo con su expresividad.



En los primeros compases del juego aprenderemos a coger objetos, tirarlos, o

CALIDAD **Primero te impresionará por los logros técnicos que muestra, pero después te engancharás a «Starfox» por su historia, variedad, control... ¡maestría total!**

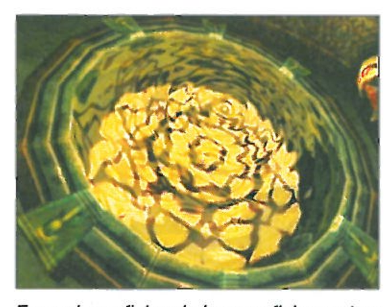




¿Veis al zorro al lado de la figura de hielo? Pues el reflejo de la derecha se desplaza sinuosamente por la superficie de hielo, exactamente como ocurriría en la realidad.



En los comienzos veremos esbozos del surtido de luces que inunda el juego.



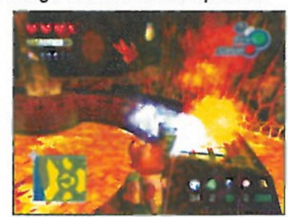
Es ver los reflejos de la superficie y entrar la sed. El agua más real nunca vista.

EL CETRO DEL PODER

Para pegar viene muy bien, la verdad, pero el bastón de Krystal también tiene otros muy interesantes usos...



Por ejemplo, tirar bolas de fuego a ciertos interruptores.



O despegar el camino de llamas echando viento helado.



También hará de propulsor en lugares determinados.



Los seísmos serán pan comido si tenemos energía suficiente.





Con suficientes escarabajos lograremos que este lagartón nos deje pasar.

LA BELLEZA Uniendo una buena máquina con unos buenos artistas, el resultado es el aspecto visual de este «Starfox Adventures». Te dejará impresionado.



Podemos comunicarnos con nuestros compañeros en cualquier momento.



Un vampiro de fuego, un palazo y una antorcha es igual a ¡montones de luces!



La lucha con los enemigos es estilo Zelda de N64. Mirando hacia ellos, podemos ejecutar diferentes combos dependiendo de la dirección del stick. ¡Vamos, cobardes!

▶ simulados con maestría: madera, roca, lava, tela, cristal... ¡por cierto, el juego! ¡Con tanta calidad técnica, casi se nos olvida que hay juego!

Al comenzar a jugar, manejamos a la bella Krystal. Es una raposa hechicera que protagoniza una especie de tutorial en el que aprendemos el manejo del personaje, las posibilidades de interacción con el entorno e incluso rescatamos el primer espíritu Krazoa (unos entes que salvarán al planeta de la tiranía del General Scales, y eso que se explica en la intro). Al final, por bien o mal que lo hayamos hecho, nuestra "vulpes vulpes" termina encerrada en un cristal (paradójico), en lo más alto del Palacio de Krazoa. Y es entonces cuando comienza la aventura. Todo el mare mágnum típico de Rare, que pudimos vivir con "Banjo" o "Conker" en N64, sale a flote al manejar a Fox. Tenemos un **montón de objetivos que cumplir** y otro de cositas que encontrar y recoger, pero nosotros escogemos el devenir: **hablar con los dinosaurios, conseguir dinero, energía para la nave,** semillas explosivas... y además puedes explorar otras zonas; si las habilidades que posees en el bastón te lo permiten, claro.

Está en tus manos

Palo, cetro, cayado... El caso es que **eso que Fox lleva en las zarpas es el rasgo distintivo del juego,** pues todo, activar interruptores, pegar "toñas", lanzar hechizos... todo lo haremos con el palito que dejó caer Krystal al comenzar el juego. Bueno, y también contamos con la ayuda de Tricky. Es un dino pequeñino que nos seguirá a todas partes, y al que podremos encomendar acciones del tipo "coge esto" o "rompe aquello". Es como una "extensión del palo", que además nos hablará durante el juego para que en ningún momento nos encontremos perdidos dentro de esta obra maestra de las aventuras. Y por si fuera poco, **variedad a tope.** Podemos montar y manejar un mamut, una moto de nieve, volar entre fase y fase como en «Lylat Wars» de N64, jugar con Ricky a la pelota (en serio, en serio)... ¿Alguien tiene alguna duda? ¿No? Pues ya podéis iros... a comprarlo, claro.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ Quizá baste con decir que GameCube ha dado un paso adelante gracias a Fox.

▼ Algún que otro salto en la animación del hiperactivo Tricky, el dino pequeño.

SONIDO 93
▲ Melodías de cine, voces que encajan con los personajes y efectos variados y realistas.

▼ No lleva más porque las voces no están en castellano.

JUGABILIDAD 97
▲ Control cuasiperfecto, cámaras inteligentes, desarrollo variadísimo y curva de aprendizaje suavecita.

▼ Cuando Tricky habla en juego, no lo subtitulan. "Let's play!".

DURACIÓN 94
▲ Encontrar todo lleva semanas. Incita a jugarlo de nuevo ¡porque es tan bonito...!

▼ Unos minijuegos a cuatro...

TOTAL 96
▲ Gráficos, control, desarrollo, sonido, adicción y... **y agua.**

▼ Si tuviese una **opción para jugar cuatro,** sería la pera.

VALORACIÓN



¿UNA NUEVA GENERACIÓN?

Este juego le hace preguntarse a uno hasta dónde podrá llegar GameCube. Con la cantidad de personajes, objetos y decorados que muestra en pantalla, y todo va fluido como el agua. ¡Qué agua! Y encima de mundos gigantescos, engancha nada más empezar, está subtitulado, sorprende a cada rato, amo a Fox, Tricky es mi perro... ¡es que vuelve loco!

EL RANKING

1. Starfox Adventures
1. Super Mario Sunshine
3. Sonic Adventure 2 Battle

Fox ha tenido la osadía de superar técnicamente a Mario, pero en jugabilidad comparten un desarrollo variado, atractivo y "enganchante" como ningu... Bueno, sí, como Mario.

INSPECTOR GADGET RACING

¡EL JUEGO DE CARRERAS MÁS DISPARATADO!

- ¡Carreras por tierra mar y aire a bordo de los vehículos más disparatados!
- ¡Juega con el inspector Gadget, Sofí, Sultan, y los agentes de M.A.D., cada uno con sus propios gadgets!
- ¡Modo link hasta para cuatro jugadores!

ONLY FOR GAME BOY ADVANCE

INSPECTOR GADGET RACING

GAME BOY ADVANCE









www.virgin.es

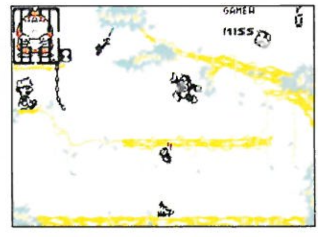
Minijuegos con mucho gancho

GAME & WATCH GALLERY ADV.

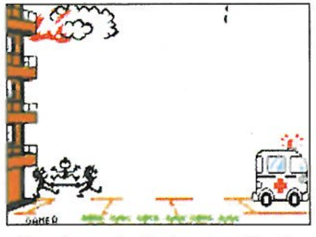
Ya podemos volver a disfrutar en la portátil con los juegos de las clásicas "maquinitas"... o simplemente descubrirlos.

¿NUEVO O CLASSIC?

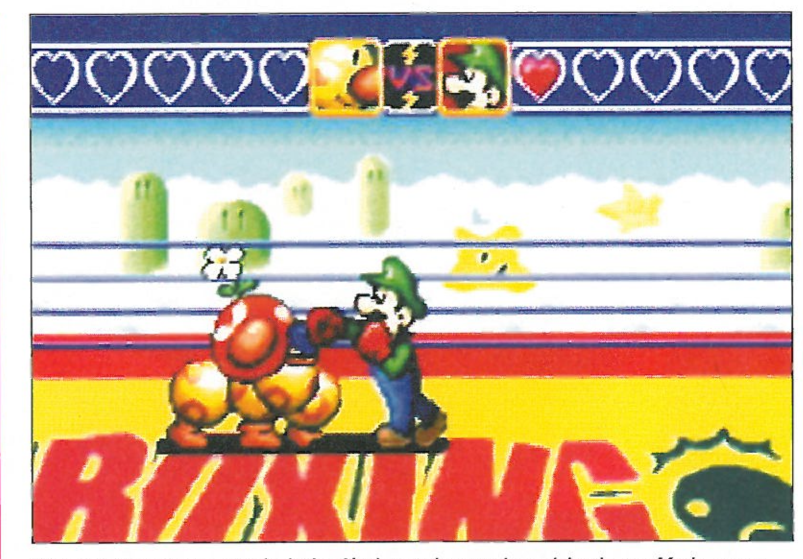
AQUÍ ESTÁ EL TRUCO DEL JUEGO. Cada vez que entremos en alguno de los jueguecillos, se nos preguntará si queremos jugar la versión clásica o si por el contrario preferimos la del aspecto gráfico actual. Lo suyo es hacerlo con las dos. Ahí está el "truco".



Este es el aspecto que tenía «DK Jr». ¡Cómo pasa el tiempo!



¿Y qué nos decís de este «Fire»? ¡¡Simple y divertidísimo!!



En «Boxing» tenemos que ir deshaciéndonos de enemigos del universo Mario, como este simpático ciempiés, a base de puñetazos. Es de los juegos más entretenidos.



¡Que se moja la ropa! Evítalo con habilidad y reflejos en «Rainshower».



«DK 3» es seguramente el minijuego más conocido. ¡Toma burbujas, mono!

Los amantes de los juegos "retro" y de las recopilaciones están de enhorabuena. La gran N ha reunido en un cartucho **seis de sus clásicos más populares de las antiguas "maquinitas".** ¿Recordáis? Sí hombre, títulos como «Donkey Kong Jr», «Rainshower», «Fire»... ¡Pedazo de clásicos! Y por si fuera poco, se incluyen otros cinco más ocultos, entre ellos títulos de la talla del «Mario Bros» original. ¡Qué lujo!

La mecánica de estos juegos es la mar de simple. Baste decir que en muchos tan solo es necesaria la cruceta digital para tenerlo todo bajo control. **Así de sencillo.**

Pura diversión

Pero ya sabéis que la diversión se encuentra en las cosas más simples, y así sucede aquí. En los minijuegos se nos proponen **pequeños retos en los que la habilidad y los reflejos** cobran una importancia fundamental. Vale que los gráficos no son gran cosa (ni siquiera con el lavado de cara que lucen), pero no veáis lo que **puede llegar a picar una partidita** a, por poner un ejemplo «Donkey Jr». ¡Es que se pasa el tiempo volando, mientras saltamos de liana en liana para rescatar a Donkey Kong! También es verdad que hay un par de juegos que se quedan atrás, pero bueno, tampoco molestan y merecen ser jugados alguna vez.

En fin, que no será una revolución técnica, pero que **en jugabilidad y adicción no hay muchos como él.** Además, será un descubrimiento para muchos de vosotros.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: MINIJUEGOS
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 11 JUEGOS (5 OCULTOS)
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72
No son su fuerte. Demasiado sencillotes.

SONIDO 70
Aunque cumple, también se ha quedado algo anticuado.

JUGABILIDAD 85
La mayoría de los juegos son divertidos y "enganchantes".

DURACIÓN 86
Seis minijuegos (más otros cinco ocultos) dan para varios meses.

TOTAL 

 Lo **divertidos** que resultan casi todos los minijuegos.

 No esperes **ninguna revolución** técnica.

VALORACIÓN

Si tienes experiencia en este mundillo, este cartucho te emocionará. Si no sabes de qué va, pruébalo. Son minijuegos sencillos y muy divertidos.

SUPER STAR

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **GRIPTONITE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**



- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**



- Niveles: **MÁS DE 120**
- Personajes: **5 +1 SECRETO**
- Modos de juego: **1**



- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

Del cine a tu bolsillo

LAS DOS TORRES

Acompaña a Frodo, Legolas y el resto de héroes de la Tierra Media en su cruzada por eliminar el Anillo Único.

A pocos días del estreno en nuestro país de «Las Dos Torres», la segunda película basada en la trilogía de «El Señor de los Anillos», EA ya nos presenta la conversión a Advance, y bueno, la verdad es que nos ha dejado con más ganas aún de ver la película.

El juego es una especie de **cruce entre un beat´em up tradicional** (del tipo «Final Fight») y **un RPG**, aunque bien es verdad que **prima la acción sobre el componente aventura.** Su argumento es fiel al filme, o sea, que en la piel de Frodo, Aragorn, Gandalf y compañía debemos **proteger a toda costa el preciado anillo** de las garras de Sauron (el malo) y sus secuaces. Cinco son los personajes que podemos seleccionar desde un principio (cada uno con sus propias habilidades) para llevar a cabo tan exigente tarea, que se desarrolla a lo largo de **120 niveles** ambientados en distintas secciones de la Tierra Media. ¡Ahí es nada! Porque todos os recordarán a la película. Claro, para eso tiene licencia...

¡Qué ambientazo!

Pero no sólo con una buena licencia se consigue todo, y aquí hay que destacar la **genial ambientación** que se ha logrado imprimir: gráficos, sonido, escenas cinemáticas... han sido extraídos de la película. Este aspecto dota a la aventura de un **atractivo especial,** aunque lo que realmente te impactará del juego son las **docenas de combates** que cruzaremos contra peligrosos orcos, trolls y demás bestias inmundas de la Tierra Media. Estas peleas se desarrollan en tiempo real (nada de combates por turnos), y en ellas debemos enfrentarnos a varios enemigos a la vez. ¡Y encima podemos ir mejorando nuestro inventario para ser más poderosos! Lo dicho, **frenético y divertido.**

¡USA EL ANILLO!

Además de contar con toda clase de armas y protecciones, los protagonistas de la aventura pueden emplear el famoso anillo para adquirir poderes especiales. Según el personaje que manejemos, obtendremos diversas habilidades: Frodo es capaz de pasar desapercibido, Gandalf adquiere poderes mágicos...





Fíjate con atención en la variedad de escenarios: atravesaremos bosques, zonas nevadas, cuevas, mazmorras...

Si usamos el anillo con demasiada frecuencia, los Caballeros Negros nos localizarán e irán a por nosotros. Y son durillos.

MEZCLA DE GÉNEROS

«Las Dos Torres» mezcla sabiamente dos estilos de juego tan diferentes como un beat´em up y un RPG con gran acierto.



Si logramos completar la aventura con más de un personaje, un nuevo héroe pasará a ser seleccionable. No os vamos a desvelar de quién se trata, pero os alegrará verle.

LOS CINCO VALIENTES

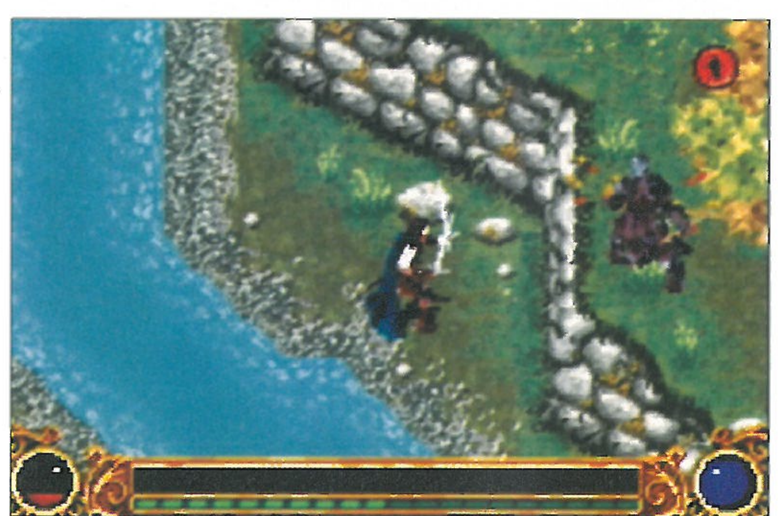
Para acabar con las tropas de Sauron podemos escoger entre cinco personajes distintos. Todos, excepto Eowyn, recorren la misma ruta. Pero todos son diferentes.



Légolas puede atacar a los enemigos desde largas distancias.



Eowyn es la más débil. Cuesta avanzar sin sufrir daños.





Esa especie de líquido rojo nos rellena la barra de energía. Bienvenida.



Los textos están en castellano, para que nos enteremos bien del hilo argumental.



Durante la aventura podemos equipar distintos objetos y armamento.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Los escenarios son variados y están bastante detallados.

▼ El tamaño de los personajes es demasiado pequeño.

SONIDO


▲ Músicas y efectos han sido extraídos de la peli original.

▼ Los efectos se escuchan con poca nitidez.

JUGABILIDAD


▲ La mecánica de avanzar-golpear-avanzar es tan simple como divertida. Engancha desde el principio.

▼ Con algunos personajes es difícil superar determinados niveles del juego.

DURACIÓN


▲ Los más de 100 niveles que recorrer, y sus 5 personajes, te darán mucho juego.

▼ La mecánica de juego puede cansaros, y que no repitáis la aventura por segunda vez.

TOTAL


▲ La **cantidad de personajes y la ambientación**.

▼ A algunos puede resultarle algo **monótono**.

VALORACIÓN



CLAVADITO A LA PELÍCULA

La lograda ambientación os trasladará a Tierra Media, y el frenético desarrollo de la acción, con innumerables combates, correrá paralelo al avance de la película, que esta vez tiene mucha más miga (en plan peleas y tal) que la primera parte. Desde luego es un juego para divertirse, y mejor aún si trae licencia.

EL RANKING

1. Las Dos Torres
2. CT Special Forces
3. Turok Evolution

La conversión peliculera de «El Señor de los Anillos: Las Dos Torres» se lleva los honores en juegos de acción. «CT» no tiene tanto encanto, y a «Turok» le falta algo más de innovación.

Nuestro Tony Hawk flotante

KELLY SLATER´S PRO SURFER

¿Un juego de deportes extremos que por único escenario tiene el ancho mar? Pues sí, y además la cosa funciona.

PAA-TAA-¡TAH!...PLOUF

SI VES CUATRO LUCES ROJAS EN EL MARCADOR, SONRÍE. Pon tu mejor "jeto" y prepárate para la foto. Tras una cuenta atrás por medio de un marcador de luces, te retratarán como hayas posado. Si te pillan en medio de un impresionante trick, te llevarás un montón de puntos. Y lo que podrás presumir, además.



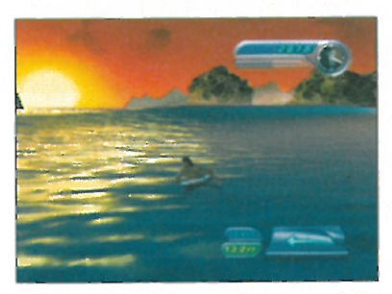
El encuadre ya avisa de que la fotografía está en camino...



Después te enseñarán la instantánea y la puntuación.



El enfoque cuando entramos en el tubo es de lo más espectacular. Una vez dentro, tenemos que controlar el equilibrio y la profundidad, además de hacer algún trick.



Los reflejos de la luz en el agua son de lo más destacado en el aspecto gráfico.



También se puede surfear de noche, con la luna al fondo y...¡qué bonitooo!

Siguiendo con la línea de juegos O2 de Activision, llega a nuestras manos este **simulador de surf,** pero... Veamos, si vas sobre ruedas tienes tu escenario donde rodar y eso; si la historia es sobre nieve, tenemos una sólida montaña donde recrearnos... ¿y en el agua, cómo se hace? Pues se hace, se hace.

No nos hace falta más

Con un **buen oleaje, nuestra tabla y un fondo preciosista,** tenemos de sobra. Lo que podría quedarse en un juego monótono debido a la falta de escenarios por donde moverse (sólo hay agua) se convierte en un **nuevo reto para los amantes de los tricks.** Los controles vienen a ser los mismos que en los demás juegos de la serie: tenemos el salto y las combinaciones de botón tal más dirección pascual para los tricks, pero ahí acaban las similitudes con otros juegos "extremos". Para empezar, hemos de coger la ola en la dirección correcta, ponernos en pie cuando la ola nos haya imprimido velocidad suficiente, y empezar a hacer cosas deprisa, que el tiempo es escaso. Si te cansas de saltar, métete dentro del tubo que forma la ola y haz monerías, o prepara tu mejor pose para la foto. Incluso tendrás que evitar algún que otro embarcadero, y tener cuidado con otros surfistas que pueblan las numerosas playas. En definitiva, el juego se convierte en una fiesta de tricks que da gusto observar. Gustará más a los "tonijaqueros", pero todo el mundo debería, al menos, verlo.

FICHA TÉCNICA



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **TREYARCH**
- Tipo de juego: **SURF**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **14 BLOQUES**
- Modos: **2 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **9 SURFISTAS REALES**
- Precio: **68,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

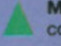
GRÁFICOS 90
Especialmente buenos los fondos y los reflejos del agua. Bello en sí.

SONIDO 85
Músicas de varios géneros y el rítmico romper de las olas

JUGABILIDAD 86
Algunos tricks son difíciles, pero se coge práctica rápido.

DURACIÓN 86
La dificultad es alta, y hay cositas para desbloquear...

TOTAL 86


Montones de olas por coger y de tricks por hacer.


Si no te gustan los juegos de surf, hemos acabado.

VALORACIÓN

Título recomendable para los fans del género. Los que no estén familiarizados con "el mundo de los tricks" igual no cogen el ritmo y se aburren del agua.



¡AL ATAQUE o LA TIERRA ESTÁ PERDIDA!



- ¡Participa en carreras de combate llenas de acción con naves espaciales únicas!
- ¡9 pistas diferentes + premios y pistas escondidos!
- Lanza pullas a otros jugadores para quitarles fuerza, usando un estilo diferente para cada uno de los 7 personajes
- Utiliza objetos especiales como proyectiles marcianos para dominar tus contrincantes
- Capacidad para 2 jugadores: ¡reta tus amigos!



Conecta tu juego de Butt-Ugly Martians™ en GBA a tu juego de Butt-Ugly Martians™ en GCN vía el cable Game Link™.

BUTT-UGLY MARTIANS





PlayStation 2



OK Nintendo Acción

Un viaje al lado salvaje de la galaxia

METROID FUSION

Que se preparen los más valientes: la aventura definitiva ya ha comenzado ¡y ni los aliens se la quieren perder!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: PASSWORDS
- Jugadores: 1



- Fases: 6 SECTORES
- DATOS: CONEXIÓN CON «METROID PRIME» DE CUBE
- Modos de juego: 1



- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Una de las sagas "nintenderas" más famosas, «Metroid», por fin se estrena en la portátil de moda. Y lo hace con una aventura a la altura de lo que todos soñábamos: **muy intensa, cargada de acción, larguísima y bien ambientada.**

El juego nos sitúa en una enorme estación científica espacial que ha sido infectada por el terrible parásito X, un virus que provoca cambios radicales en el comportamiento de cualquier ser vivo en el que se hospeda. **Samus Aran** es una cazarrecompensas que ha sido enviada allí para investigar los hechos. Por suerte, Samus cuenta con un ordenador que nos informa de lo que tenemos que hacer y nos facilita objetivos. Pero claro, a la hora de la verdad no todo es tan fácil...

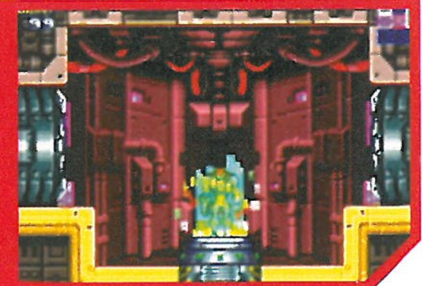
La verdad está ahí... dentro

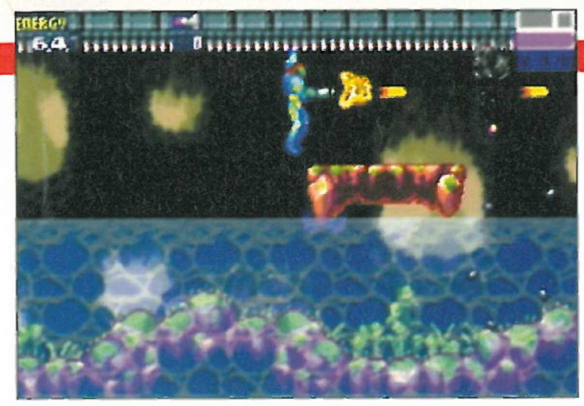
Una vez conocida nuestra tarea, debemos abrirnos camino hasta la zona señalada en el mapa. Y atentos, porque a nuestro encuentro saldrán **interminables hordas de criaturas** que debemos abatir (menos mal que contamos un completo arsenal de armas) y por si fuera poco debemos solventar una buena colección de puzzles de dificultad progresiva.

Si lo tuyo son las aventuras, no lo dudes, aquí tienes la mejor.

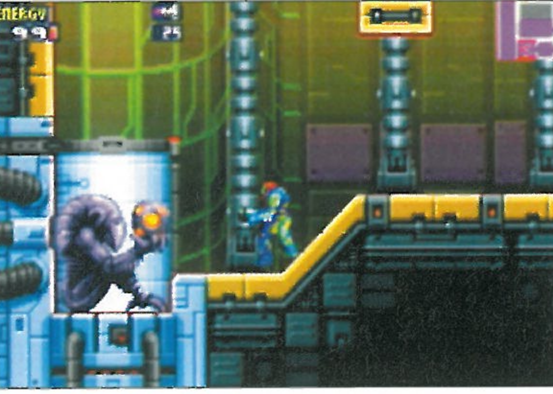
DE SALA EN SALA

En «Metroid Fusion» hay varias salitas especiales repartidas entre los colosales mapeados. Las tres más importantes son la de navegación, donde se nos facilita información de lo que tenemos que hacer; la de recarga, lugar en el que podemos reponer energía; y por último, la de guardado, donde podemos salvar nuestro avance.





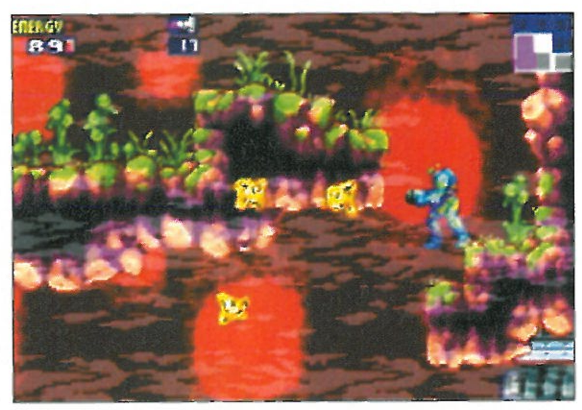
Aparte de las armas, Samus cuenta con un buen número de habilidades especiales, como trepar o hacerse bola.



La ambientación de «Metroid Fusion» está perfectamente conseguida, y hace que nos sumerjamos en la acción.



Si te gustan los retos largos y difíciles, ya te puedes ir preparando: esta aventura te durará bastantes semanas.



La historia que hay detrás de «Metroid» es muy absorbente. Y los textos están en castellano, para que nos enteremos de todo.

¡ALTO O DISPARO!

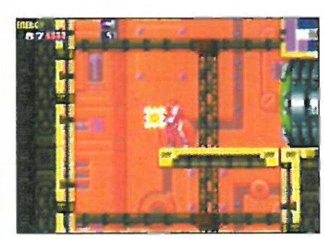
LOS ALIENÍGENAS NO TIENEN NINGUNA POSIBILIDAD. El arsenal con que cuenta Samus Aran es tan variado como eficiente. He aquí unos ejemplos:



Este triple disparo deja a los enemigos fulminados.



Los misiles son resolutivos, contundentes y eficaces.



Para cargar el blaster, hay que dejar pulsado el disparo.



A lo largo del juego tenemos que hacer frente a criaturas enormes y muy agresivas. Lo normal es que en cada sector aparezca una, pero pueden salir dos, o ninguna.



Tenemos que averiguar cuál es el punto vulnerable de nuestros enemigos para poder acabar con ellos. A éste, por ejemplo, sólo podremos dañarle cuando abra el ojo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
▲ Buen tratamiento del color en escenarios y personajes. Logradísima ambientación.

▼ El esquema gráfico le impide lucir como otros juegos.

SONIDO 90
▲ Tanto música como efectos nos meten en el juego.

▼ Hubiera molado escuchar voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 96
▲ La mecánica de juego es muy adictiva: hay exploración, disparos, puzzles... No pararás hasta acabarlo.

▼ Algunos puzzles pueden resultar pelín dificilillos.

DURACIÓN 94
▲ La aventura te durará por lo menos de 15 a 20 horas.

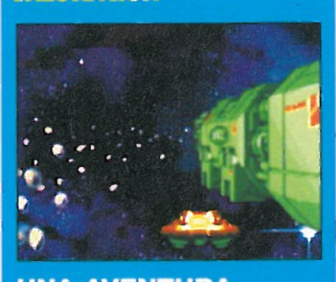
▼ No hay multijugador ni modo cooperativo, ya que estamos.

TOTAL 95

▲ Su adictiva mecánica de juego, **ambientación y extensa duración.**

▼ Los menos pacientes pueden **desesperarse con algún puzzle.**

VALORACIÓN



UNA AVENTURA CON MAYÚSCULAS

¡Qué suerte tenemos los fans de GB Advance! Aquí viene otro auténtico superclásico para tu consola, un juegazo que alcanza cotas de diversión inigualables, sólo al alcance de los mejores. Si ya habías jugado antes a algún «Metroid», seguro que sabes a qué nos estamos refiriendo. Si no, pruébalo: te alucinará.

EL RANKING

1. Metroid Fusion
2. Castlevania
3. Broken Sword

«Metroid Fusion» es la mejor aventura a la que puedes echar el guante en GBA. Por detrás le siguen la odisea vampírica de Konami, muy buena, y la gran aventura gráfica «Broken Sword».

Las apariencias no engañan

BEACH SPIKERS

Las chicas de Sega juegan al volley. Y mejor de lo que nunca hayas visto en una consola. ¡Qué chicas, chico!



Este será el encuadre de cámara que más veces aparecerá en tu pantalla. «Beach Spikers» es simplemente volley-playa por parejas, pero con un gran nivel técnico.


La barra de power define la fuerza de todos tus golpes. Va a ser un buen saque.



En cada descanso debes elogiar, animar o abroncar a tu pareja para que mejore.



Un mal toque tiene penosos resultados: tu chica al suelo y el balón a Coria.

¿SÓLO PARA CHICOS?





Aparte de que las chicas están muy bien modeladas y no tienen un polígono feo, sus celebraciones se pasan un poquito... para ser un mero deporte.

No sabemos cómo, pero tenemos a un montón de chicas guapas en casa, que juegan con nosotros a la consola y... vale, tampoco hay que "fliparse". La **recreativa de Sega** incrementa el número de arcades que, sin perder calidad sino más bien lo contrario, pisan los circuitos de nuestras GameCube. Como en «Crazy Taxi» o «Monkey Ball», se ofrece un modo que reproduce las partidas "de pagar" de la recreativa original, y muchos extras, entre ellos un modo historia, que será el que nos mantenga pegados al juego durante más tiempo. Bueno, el modo historia, y **las chicas,** reconozcámoslo.

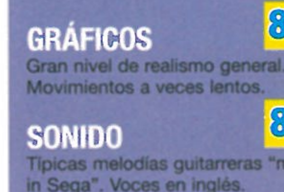
¡Salta, majuela, salta!

El mayor atractivo de este juego está muy disputado. Por un lado, todas **las chicas que aparecen tienen un cuerpo "perfecto"** (según los parámetros actuales de la belleza femenina occidental), y por el otro, jugar al volley de Sega es **facilísimo.** El control se aprende en unos minutos de oportuno tutorial y, a partir de ese momento, estás preparado para jugar partidos de cualquier nivel. Claro está que habrá que tener reacciones más rápidas cuanto más suba el nivel de la CPU, pero vamos, que no te van a sorprender con un mate "hipertal" o algo que no puedas hacer tú. Si lo ganas todo, te queda jugar con otros tres jugadores, unos minijuegos bastante divertidos y el **editor de señoritas,** que para gustos... Y todo con la calidad técnica típica de Sega.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **SEGA/INFOGRAMES**
- Desarrollador: **SEGA-AM2**
- Tipo de juego: **VOLLEY PLAYA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **3 + MINIJUEGOS**
- Datos: **8 ESTADIOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Gran nivel de realismo general. Movimientos a veces lentos.

SONIDO 83
Típicas melodías guitarreras "made in Sega". Voces en inglés.

JUGABILIDAD 88
Simple en control, pero requiere habilidad. Buen modo historia.

DURACIÓN 80
16 equipos, 8 escenarios, multi y minijuegos... no está muy allá.

TOTAL 86

▲ Fresco, original, **fácil de jugar y bonito de ver.**

▼ **No hay más:** sólo buen volley... y mejores chicas.

VALORACIÓN

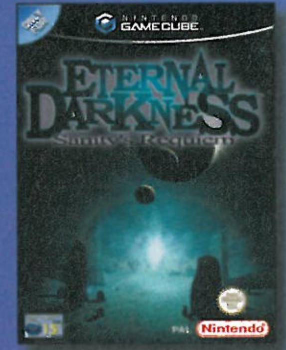
Un juego de recreativa llevado con acierto a GC. Otra cosa es que te gusten el volley playa y las chicas de película. Si es así, desde luego que no hay nada mejor.


Nintendo
GAMING 24:7


TEXTOS
ñ
EN CASTELLANO

FICHA TÉCNICA





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: SILICON KNIGHTS
- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 15 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 12 PERSONAJES
- Extras: DOLBY PRO LOGIC II, MODO 60 HZ, 16:9

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Sumérgete en una aventura de locura

ETERNAL DARKNESS

El Mal va a gobernar nuestro mundo en breve y sólo Alex Roivas puede impedirlo. ¿Te arriesgas a perder la cabeza?

Atípica, la aventura de "Silicon". Los nintenderos estamos ya acostumbrados al terror de "Resident" en N64 y GC: tú vas por ahí viendo tíos feos, destrozándolos y desgranando más y más argumento. "Eternal" es otra cosa. De momento, no hay un tú, sino doce "tús". Alex, el personaje central, será quien empiece, sin tener ni idea de qué debe hacer (así que meterá la pata), a liar la madeja. La madeja en cuestión es **el Libro de las Tinieblas**, del cual vamos **leyendo/jugando** capítulo por capítulo, desde la antigua Roma hasta la actualidad, en Rhode Island. Eso significa que Pius Augustus será quien nos enseñe a manejar las primeras armas blancas (también las habrá de fuego, sí), utilizar objetos, huír de las mesnadas del mal...

Pero... ¡qué mal!

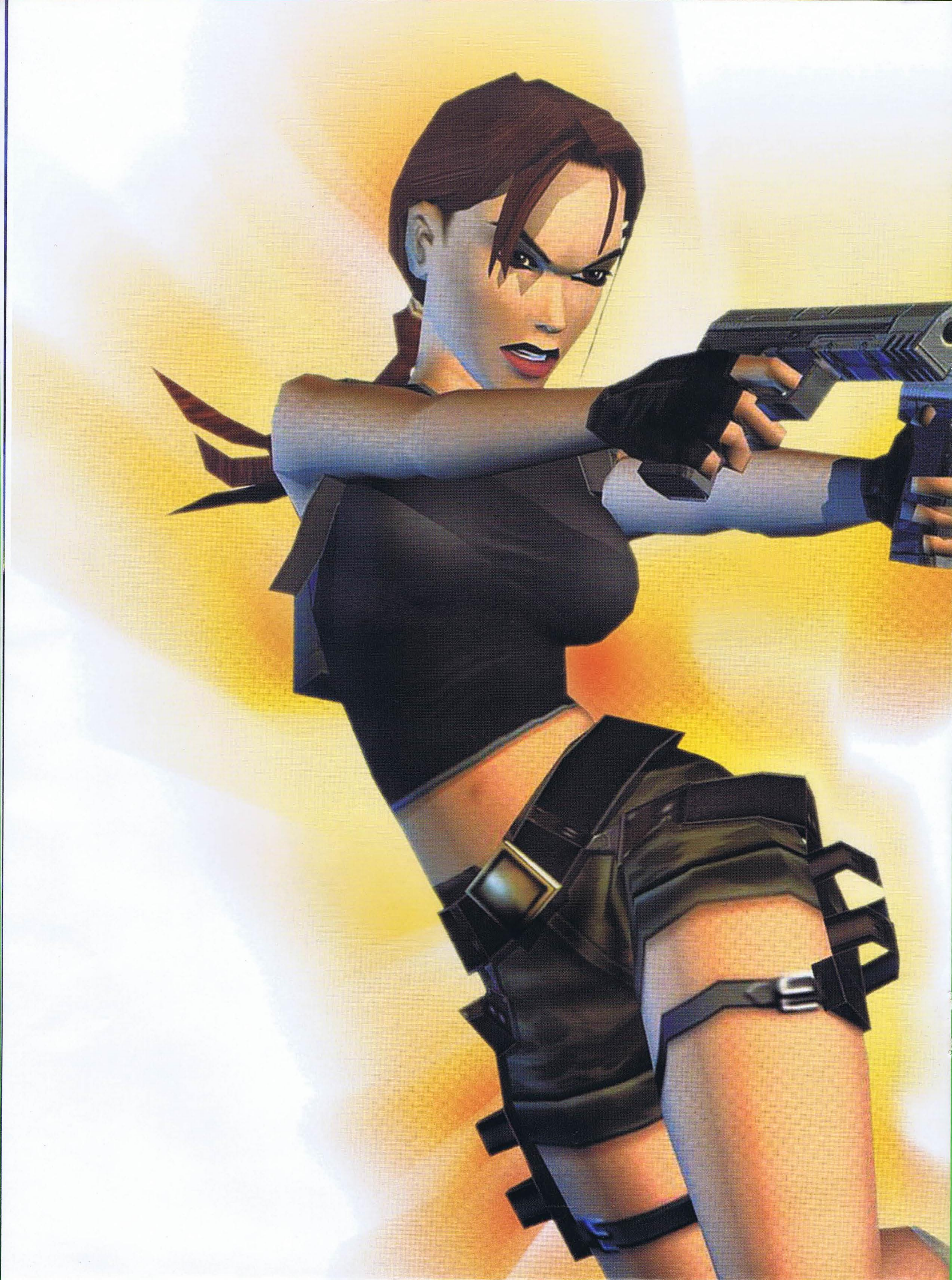
Al final, aunque seas la pera con el mando y los monstruos no te hayan tocado, **todos los personajes acaban mal**. Y esto es sólo una de las maneras de ponerte nervioso. Las demás son audiovisuales: **susurros de escalofrío, golpes en puertas** y, avisamos, con la barra de cordura al mínimo, hay "sustos" de película. **Desmembrar enemigos y resolver puzzles** mola, pero lo que más gusta es esa tensión tan... tan "Eternal".

¿ES EL SANATORIO "EL BERRIDO FÁCIL"?

¡Tranquilo Jimmy! Cuelga el móvil, que no es cosa tuya, sino del juego. Las alucinaciones de los personajes cuando la barra de cordura está al mínimo, incluso te pueden sentar un poquito mal, pero verlas es toda una experie... Momento, que voy a gratinar los esqueletos enanos del pasillo.




FOX
TURES



Nintendo® Acción



RAREWARE
NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7
Star Fox ™ Adventures: Dinosaur Planet ™ © 2002 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. ™ and ® are Trademarks of Nintendo.


Nintendo®
Acción


GAME BOY ADVANCE

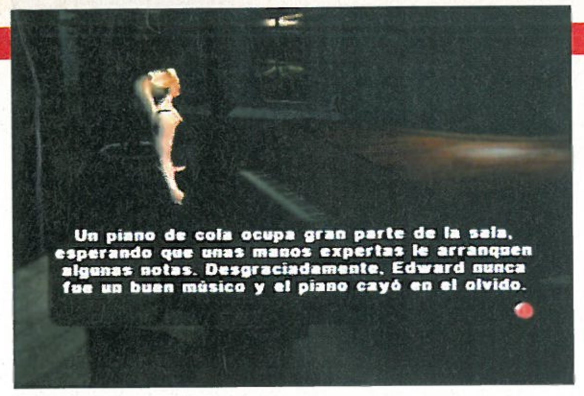

GAME BOY ADVANCE TM

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

EIDOS
INTERACTIVE
core
design

LARA CROFT
TOMB
RAIDER
The Prophecy

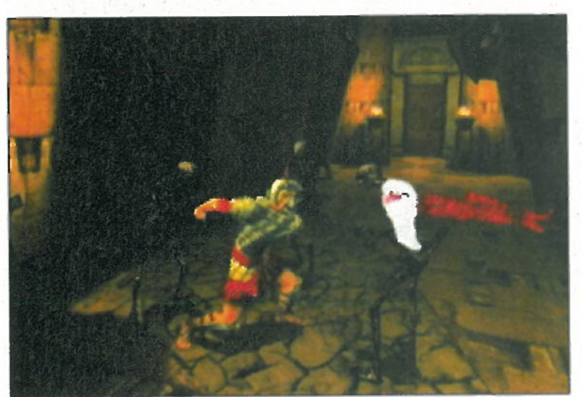

STARF
ADVEN



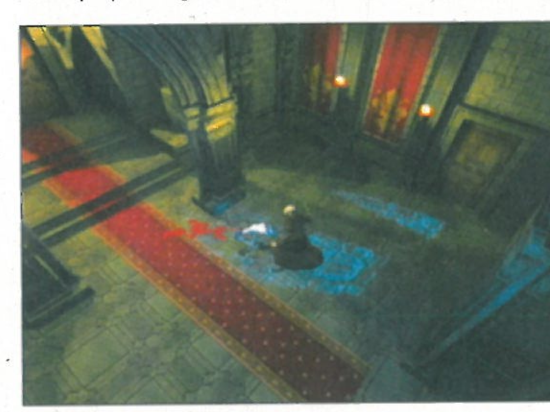
Con Alex estaremos, la mayor parte del tiempo, mirando cositas y buscando pistas (en castellano) para poder continuar el juego.



Si nos cruzamos con un Trapper (un escorpión bien gordo), habrá que pasar sigilosamente, o nos enviará a otra dimensión.



Aunque no hay mucha variedad de malos, son numerosos, peligrosos e inteligentes, pues suelen rodear al protagonista.



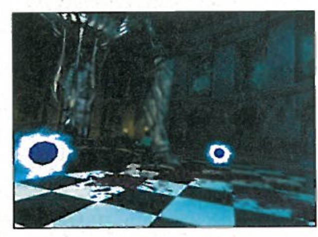
Los sólidos escenarios muestran una extraordinaria ambientación acorde con la época. Esta abadía del S.XI da fe.

LA MAGIA OSCURA

Aunque en este título lo que se lleva es el espadazo en cabeza o trabucazo en torso, también podemos utilizar hechizos de defensa, ataque o curación.



Los haremos usando runas como la de la izquierda, en el suelo.



Sin hechizos, no podríamos superar a este enemigo final.



Pero las criaturas malas también pueden utilizarlos, que conste.





Aunque la locura inunda el juego, hay momentos místicos en los que un rayo de sol puede llegar a tranquilizarte un poco. Se agradecen estos detallitos técnicos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Animaciones ejemplares y ambientación conseguidísima.

▼ GameCube da para bastante más. Cámaras escasas.

SONIDO



▲ Melodías (atención) de cada época de la historia. Un mar de efectos y voces que ponen el vello en pie.

▼ Las voces están en inglés, con lo reales que suenan.

JUGABILIDAD



▲ La primera partida dura horas, aunque no quieras, sólo por saber más de la historia. Control intachable.

▼ Los combates pueden hacerse algo rutinarios.

DURACIÓN



▲ Tiene la ventaja de poder soñar con sus 12 personajes mientras duermes.

▼ Se hace corto. Con 54 o 72 personajes nos molaría más.

TOTAL



▲ Es una experiencia nueva dentro de los videojuegos.

▼ Matar siempre a los mismos. Gráficamente le falta chispa.

VALORACIÓN



MIENTRAS LA MENTE AGUANTE...

Nunca nos habíamos sentido tan amenazados en un juego. "ED", aún sin unos gráficos de infarto, consigue lo que otros juegos de terror sueñan: poner nervioso al jugador. Ora por no poder matar un bicho, ora por sentirte timado con las flipantes alucinaciones, te vas poniendo cada vez más tenso y dudas entre seguir jugando... o descansar tu pobre cabeza.

EL RANKING

1. Resident Evil
2. Eternal Darkness
3. Luigi's Mansion

Cada uno a lo suyo. "Resident" sigue siendo lo mejor del género, por gráficos y duración. Pero "ED" es capaz de asustar y poner muy, muy nervioso con sus originales alucinaciones.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA






- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: INGLÉS, TEXTO Y VOCES
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 7 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Coches: 49
- Datos: 12 CIRCUITOS
- Modos: 4 + MULTIJUGADOR

- Precio: 65,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Conduce los mejores coches del mundo

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Ponerte al volante de los mejores coches del mundo, y acelerar a tope... ¡qué emoción! Eh, que viene la poli...

Los juegos de coches se están poniendo muy de moda en GC gracias a títulos como el que nos trae este mes Electronic Arts. Se trata de un "racer" de clara vocación arcade, en el que lo primero que destaca es su increíble "plantilla": **¡¡49 autos!! ¡Y vaya coches! Ferrari 360 Spider o Lotus Elise** son tan solo unos ejemplos de los modelos que conduciremos, **todos reales.**

Al volante de alguna de estas maravillas debemos superar cerca de **90 carreras distintas, englobadas en 4 modos de juego**. A saber: Hot Pursuit, Championship, Single Challenge y Quick Race. Un menú de lo más completo que garantiza una **extraordinaria duración.** Vamos, que no se acaba. Además, los vehículos se **controlan a la perfección** y aunque se notan leves diferencias de manejo entre unos y otros, no suele haber problema en tomar cada curva a mil por hora.

Desarrollo "movidito"

El objetivo en «Need for Speed» es correr lo más rápido posible. Para ganar a los rivales... y para escapar de los coches de la policía, que salen a nuestro paso en cuanto nos saltamos el límite de velocidad. Estas persecuciones le ponen guindilla a las carreras, aunque entre el plantel de coches de lujo, el **bien planteado desarrollo,** y el acabado técnico, el espectáculo está siempre presente.

¡OJO CON LA PASMA!

Los coches patrulla no dejarán de perseguirnos durante la carrera. Y tened cuidado porque los muy... ¡sí, eso, puñeteros! avisarán a otros compañeros o incluso a unidades aéreas para intentar detenernos y cascarnos una multa. Hay una opción para ponerse en su "pellejo", si queréis saber qué se siente.





Los fans de los supercoches lo tienen fácil: aquí tenéis un garaje impresionante, con modelazos como este Mercedes a vuestra disposición (aunque hay que currárselo).



Los atajos de cada circuito nos permiten arañar segundos a nuestros rivales.



A dos jugadores, ni la velocidad ni los gráficos se resienten un ápice.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 
91

▲ El modelado de los coches y los bellos escenarios.

▼ A veces se produce alguna brusquedad en la acción.

SONIDO 
88

▲ Los efectos cumplen. Las canciones, cañeras a tope, con una banda sonora propia.

▼ La música puede resultar algo machacona. ¡Ese doblaje!

JUGABILIDAD 
90

▲ El control es muy arcade, fácil de dominar. Las carreras son alocadas y divertidas.

▼ Si os va la simulación, aquí no la vais a encontrar.

DURACIÓN 
92

▲ Con 90 pruebas y un divertido modo multijugador, tenéis juego para bastantes meses.

▼ No hay opción para cuatro jugadores simultáneos.

TOTAL 
91

▲ El alocado (y electrizante) desarrollo. El **brillante apartado técnico.**

▼ Puede que no enganche a los **fans de la simulación.**

¡VAYA TROMPAZOS!

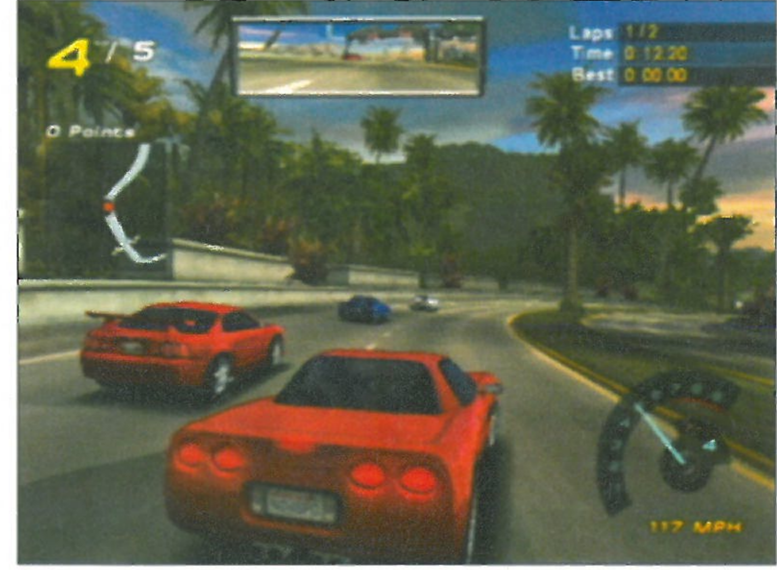
En «Need for Speed HP 2» es posible presenciar unos golpazos de flipar, casi siempre provocados por excesos de velocidad.



Golpes como éste son habituales en las carreras. ¡Echad el freno!



Los helicópteros nos lanzan barriles explosivos. ¡Cuidado!

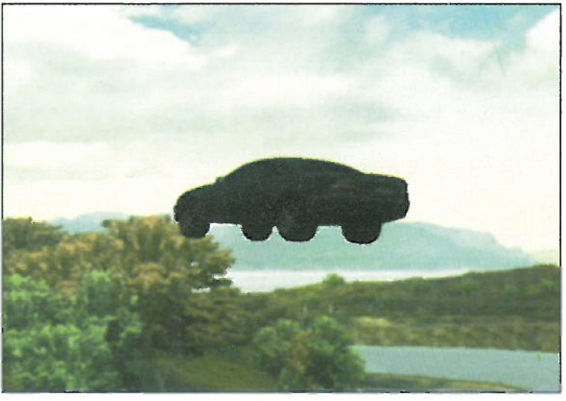


El estupendo control de los vehículos nos permite apurar la velocidad, tomando las curvas como verdaderos maestros. Claro, que luego viene la policía a fastidiarnos.

ARCADE TOTAL **Lejos de ofrecernos carreras "serias" y realistas, «Need for Speed HP 2» se destapa como un sensacional arcade protagonizado por coches de las marcas más prestigiosas del mundo. Si os va la marcha, este es vuestro juego.**



La inteligencia artificial de los vehículos rivales es realmente avanzada: nos echarán de la carretera al menor descuido.



Cuando demos un salto estratosférico, la cámara girará alrededor de nuestro coche. Un efecto "Matrix" muy molón.

VALORACIÓN



UN ARCADE GENIAL

Este fenomenal arcade de conducción ofrece "cositas" muy interesantes. Por un lado, la colección de coches reales que podemos pilotar es fantástica, con modelos de marcas tan conocidas como Ferrari, Lamborghini o BMW. Y por otro, cada carrera resulta espectacular, aún más aderezadas por las persecuciones a las que nos somete la policía. ¡Y su acabado técnico es brillante!

EL RANKING

1. Need for Speed
2. Pro Rally
3. Burnout

El arcade de EA se sitúa en lo alto del podium. De cerca le siguen el sugerente juego de rallies "made in Spain" de Ubi Soft, y «Burnout», de Acclaim, también arcade explosivo.

Salvajes peleas a cuatro bandas

BARBARIAN

Si andáis buscando un título de lucha diferente para dar caña a vuestros "amigotes", aquí tenéis uno "bárbaro".



Los combates "uno contra uno" de «Barbarian» resultan bastante entretenidos. Sin embargo, con cuatro jugadores el juego flojea un poquito.



Técnicamente el juego da la talla. Los efectos de luces son una buena muestra.



Algunos escenarios son destruibles. No pasa nada: caemos y seguimos.



Cada luchador cuenta con una amplia gama de golpes especiales exclusivos.

¿PERO ES UN JUEGO DE LUCHA?





Sí que lo es, pero atípico. «Barbarian» mezcla elementos de los arcades de lucha tradicionales con otros extraídos de beat'em up al estilo «Final Fight».

Esta de moda el género de la lucha en GameCube. Mira, aquí hay otro que se apunta. Llega de la mano de Titus y nos invita a participar en un **"primitivo" torneo de lucha.** No, no es que el juego sea "antiguo", lo que pasa es que tanto los escenarios (11 en total) como los diez luchadores participantes, nos trasladan a épocas tan antiguas como la Edad Media.

«Barbarian» cuenta con tres modos de juego: Historia, Entrenamiento y Versus. El primero es el principal y en él debemos escoger al luchador que más nos guste para librar infinidad de combates. Lo bueno es que según ganemos batallas, mejoraremos también nuestras habilidades.

Una idea interesante, pero...

Las peleas se llevan a cabo bajo un esquema bastante original: **los luchadores pueden moverse libremente por los escenarios** (de notables dimensiones, por cierto) y emplear los objetos que encuentren (piedras, sacos, etc) para golpear a los adversarios. Sin embargo, la nota más característica de «Barbarian» es que **pueden pelear hasta cuatro personajes a la vez.** Sin embargo esto no está muy bien resuelto, pues las batallas se vuelven caóticas y cuesta seguir las evoluciones de nuestro personaje. Por cierto que hay que destacar la **gama de golpes** de cada uno, aunque el sistema de combos sea demasiado "mecánico".

En fin, que si pasáis por alto estos problemillas, «Barbarian» os va a proporcionar **buenos ratos de diversión** en compañía de tres amigos. Y además cuenta con un apartado técnico bastante aparente.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **TITUS**
- Desarrollador: **SAFFIRE**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **3**
- Datos: **10 PERSONAJES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Los personajes y decorados están bien plasmados.

SONIDO 80
Los efectos de sonido cumplen sin resultar espectaculares.

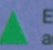
JUGABILIDAD 80
Los combates molan, sobre todo si pelean dos personajes.

DURACIÓN 82
Diez personajes no son muchos, pero incluye opción para cuatro.

TOTAL 81



▲ El **modo Historia** y el acabado gráfico.



▼ Paradójicamente, los **combates a cuatro.**

VALORACIÓN

El concepto del juego es bueno, pero es una pena que su opción más original, la del combate a cuatro, no esté bien resuelta. Aun así, hay que probarlo.



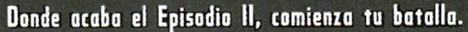






Página Web Oficial de Star Wars www.starwars.com





GUERRAS CLON



Libra batallas cuerpo a cuerpo y en campo abierto.

Donde acaba el Episodio II, comienza tu batalla.

Defiende la República por tierra y aire en los campos de batalla de seis mundos diferentes. Lucha en cuatro modos multijugador; estrategia por equipos, deathmatch, rey de la montaña y resistencia en cooperación, o toma el papel de Mace Windu, Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi y dirige a tus tropas clon hacia la victoria en una campaña épica. Tu misión: ¡Derrotar a los ejércitos Separatistas!



Combate a través de 16 misiones en seis inmensos mundos.





NINTENDO GAMECUBE

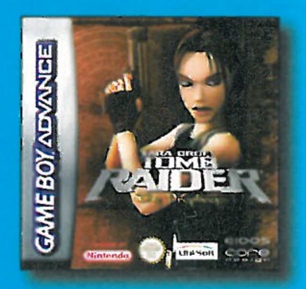
www.swclonewars.com
www.espana.ea.com
www.lucasarts.com





FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: EIDOS/UBI SOFT
- Desarrollador: UBI MILAN
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: NO
- Passwords: SÍ
- Jugadores: 1



- Niveles: 32 ZONAS
- Armas: 3 TIPOS
- Modos de juego: 1

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Lara vuelve a las "saltadas"

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Las plataformas, los interruptores y los saltos kilométricos son tan protagonistas como la propia Lara.

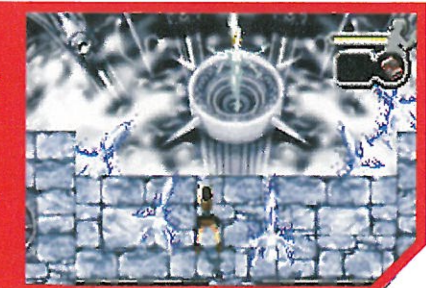
Donde comen dos, comen tres, por eso Lara, después de sus dos visitas a GB Color, ha decidido que en Advance también se puede triunfar. Y se ha traído lo mejor de aquellos juegos, es decir, una remesa de **plataformas, saltos y disparos** que entretienen al más pintado. Pero claro, la historia es diferente. En esta ocasión también **viene traducido al castellano,** así que nos enteraremos muy bien de que debemos conseguir **tres esferas mágicas** para no sé qué del **libro de Ezequiel**, y Marco Aurelio... Es igual. Disponemos, como siempre, de nuestras dos pistolitas y el salto para defendernos de los **perros, monjes y esqueletos** de las montañas suecas, los templos de Camboya, Roma... y todos estos sitios representados con un perspectiva, cómo diríamos...

Diferente, pero muy Lara

La **vista superior 3/4** que se utiliza, todo hay que decirlo, no es la más adecuada. A veces nos veremos mirando la pantalla de cerca para captar mejor los relieves. Pero el caso es que, una vez hechos a ello, no es obstáculo. Lara sabe hacer que sus juegos sean entretenidos, y entre interruptores y laberintos, nos sumergiremos en **una jugabilidad digna de sus mejores aventuras**.

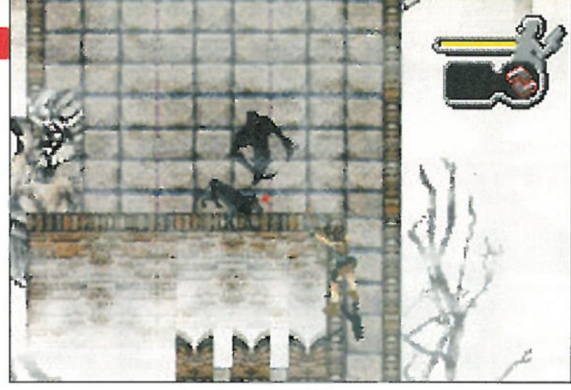
¡QUE AL FINAL LA VAMOS A ARMAAAR!

Durante los múltiples niveles nos las veremos con gentecilla que caerá a los cuatro disparos bien dados. Pero si quieres conseguir una de las tres esferas, ¡agárrate los machos, mujer! La contradicción de la jugabilidad se te echará encima en forma de jefe final de dificultad máxima. Ve bien armado, o nada.





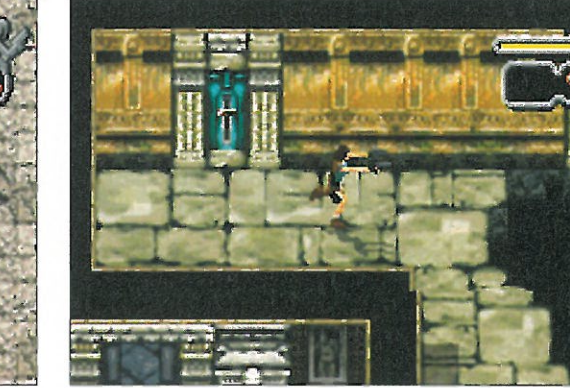
En un juego con tanta plataforma, es normal hacer uso y abuso del "retrepe y garrapateo". Y más si hay un botiquín de premio.



En esta ocasión, Lara se las verá con fuerzas del más allá, que se vendrán algo más acá para dominar el mundo. ¡Fantasmas!



Los enemigos de las fases más avanzadas nos tirarán objetos e incluso hechizos mágicos como bolas de fuego. ¡A esquivar!



Algunos de los interruptores volverán a su posición original transcurrido un tiempo, así que ¡tendremos que correr, hija mía!

LARA A LAS ARMAS

Andanda par... Andando por ahí os encontraréis con gente que, aunque no hayas hecho nada, te tiene tiña. Dispararles con una de nuestras tres armas es la solución.



Las pistolas que siempre lleva Lara se cargan todo en 4 "pums".



Una vez encontremos las UZIs, la cosa se resolverá con más rapidez.



Y para los fantasmas tenemos las escasas pistolas doradas.



Como supondréis, la energía de Lara se verá mermada si alguna de estas lenguas de fuego hace contacto con su cuerpo. Pero oye, peor es caer al vacío, que defenestra.



Aunque la perspectiva utilizada no es la más correcta para los saltos, las sombras nos ayudarán a vislumbrar esquinazos y rebordes a los que agarra... ¡LARA, QUE TE CAES!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

84

▲ Decorados con buenos detalles. Animaciones fluidas de todos los personajes.

▼ La perspectiva 3/4.

SONIDO

88

▲ Melodías de calidad y muestreos de voz claros y potentes para Lara.

▼ Los disparos y los quejidos de los perrillos llegan a "rayar".

JUGABILIDAD

92

▲ Engancha casi al pulsar el primer interruptor. Los laberínticos escenarios y el buen control tienen la culpa.

▼ Caer por no ver bien "dónde está esa plataforma", frustra.

DURACIÓN
89

▲ La variedad y complejidad de los escenarios, los ítems ocultos y la dificultad.

▼ Pues aún así, parecen pocas fases. Te deja con ganas.

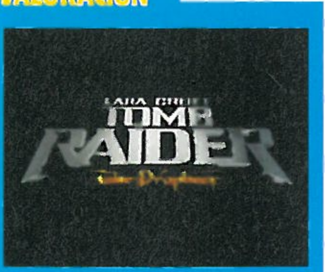
TOTAL

89

▲ Hace honor a Lara: **jugable, adictivo** y con clase.

▼ Quien esperase una obra maestra... falla por la perspectiva de la porra.

VALORACIÓN



¡EH, QUE SÍ, QUE SOY LARA CROFT!

Pues al principio no lo parece, maja. Cuando uno se enfrenta a un apartado gráfico que podría ser un enemigo más, la jugabilidad se resiente. Pero Lara sabe sacarla a flote con un desarrollo frenético en el que los disparos son necesarios, los saltos abundantes, y la capacidad de orientación, vital. ¡Un divertido laberinto!

EL RANKING

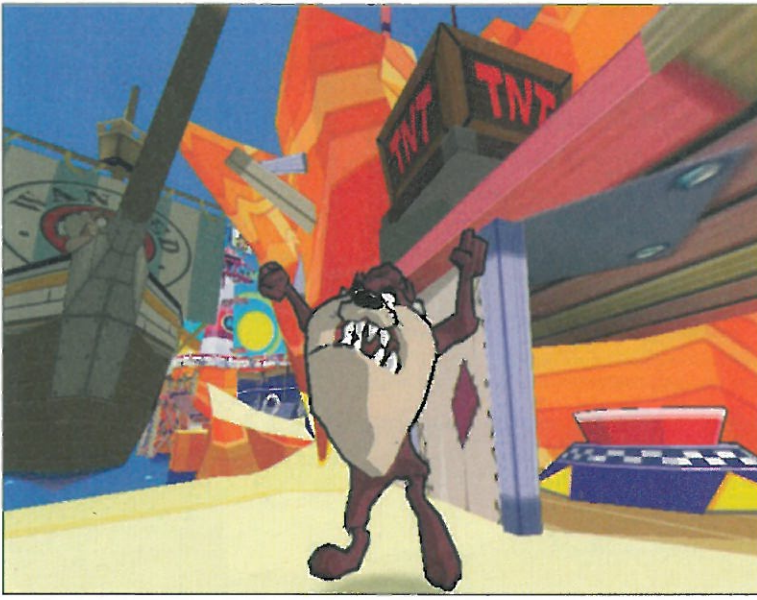
1. Spyro: Season of Flame
2. Tomb Raider: The Prophecy

La verdad, nos ha costado con quién comparar, pero quizá Spyro y sus llamas coincidan con el mismo toque plataformero de Lara. Técnicamente gana Spyro (es más bonito, oye), pero Lara engancha al más pintado.

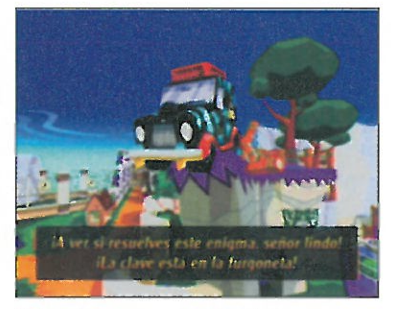
Humor, plataformas y malas pulgas

TAZ WANTED

Taz debuta en GameCube con un plataformas 3D que enganchará a "peques" y no tan "peques" fans de la Warner.



La furia de Taz queda fielmente reflejada en un título que acerca a Gamecube toda la magia de la Warner, en un divertido plataformas para peques, plagado de detalles.



Antes de comenzar cada nivel, se nos dan pistas para encontrar los carteles.



¿Cogido por un rayo sorpresa? ¡Algo habrás tocado! Aquí todo puede pasar...



¡Uauh! ¡Menudo descenso! Y encima se permiten ponernos señalitas de tráfico...

¡FESTIVAL DE SORPRESAS!

Taz encontrará numerosos ítems que le ayudarán en su aventura. Así, podrá disfrazarse en las cabinas o bien recorrer por los aires un camino secreto.

El argumento de este entretenido plataformas no podía ser otro: Yosemite quiere transformar la isla de Tasmania en un parque temático donde la principal atracción es nuestro querido diablillo. Y claro, esto no entra exactamente dentro de los planes del Taz, que inicia su aventura escapando de la jaula donde Sam le tiene prisionero.

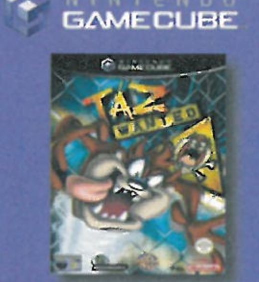
Es entonces cuando completamos un tutorial donde aprendemos los **numerosos movimientos** de nuestro personaje, que incluyen desde torbellinos y saltos a otros tan graciosos (y útiles) como gritar o andar de puntillas. Y de esta forma nos moveremos por todo el recinto del parque temático, con el objetivo de destruir los carteles de búsqueda que han colocado por ahí con nuestra foto. Si lo logramos, entonces podremos partir...

...de vuelta a Tasmania!

Pero no va a ser fácil. Y es que en cada área del parque hay siete carteles. A algunos se accede fácilmente, pero otros sólo podremos alcanzarlos tras resolver situaciones peliagudas, que incluyen **puzzles o bien pura acción,** como una divertida pelea con unos osos o los equilibrios en un coche que está a punto de caer. Por fortuna, Taz cuenta con la posibilidad de recoger ítems como comida o poderes que le permiten disfrazarse, hacerse invisible, eructar... sí, sí, habéis leído bien. Y es que este juego **está lleno de detalles** que completan un plataformas que puede ser disfrutado al máximo por cualquiera de la familia. Eso sí, los más curtidos lo encontrarán demasiado **facilón.**

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: BLITZ GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (+ VOCES)
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Datos: MINIJUEGOS PARA 2
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
"Cell Shading" a tope. Mucho color y buenas animaciones.

SONIDO 92
Melodías muy divertidas, y doblaje genial, aun sin ser como la tele.

JUGABILIDAD 88
Taz se controla muy bien, y una vez en faena mola saltar por ahí.

DURACIÓN 75
Pese a los tres niveles de dificultad, es demasiado sencillo.

TOTAL 85

▲ **La ambientación** Warner. Divertido y completo.



▼ **Demasiado fácil** y corto. Hay pocos enemigos.

VALORACIÓN

Un plataformas con protagonista popular y divertido desarrollo. Una pena-penita que no dure más, porque a los expertos se les va a pasar volando.

THE SUM OF ALL FEARS™

(PÁNICO NUCLEAR)

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

–John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores del galardonado juego de Tom Clancy "Ghost Recon" ™

















Ubi Soft
Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres
Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24
28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00



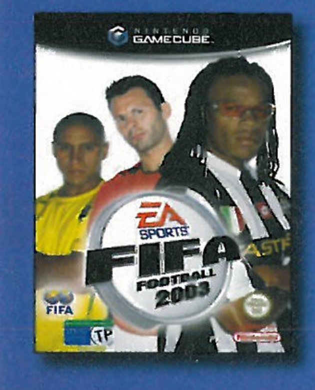
www.ubisoft.com



SUPER STA







- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Equipos: 350 REALES
- Extras: 22 ESTADIOS
- Modos: 4 PRINCIPALES

- Precio: 65,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El juego de fútbol que soñábamos

FIFA 2003

Olvidad cualquier juego de fútbol que hayáis probado hasta ahora. Llega el mejor, el más grande, el único.

Recién sacada del horno, EA Sports nos presenta la **última edición de su simulador de fútbol por excelencia: «FIFA».** Un título que va a colmar de sobra todos vuestros anhelos respecto a juegos de fútbol. Y aunque no es sólo una cuestión de números, éstos que trae el juego son como para quedarse helado: **10.000 jugadores reales, 350 clubes,** las **14 ligas** más competitivas del planeta, **40 selecciones** internacionales de prestigio y **22 estadios,** entre los que se encuentran el Santiago Bernabéu o el Nou Camp perfectamente reproducidos. Los modos de juego siguen esta misma línea, y el título propone **infinidad de torneos diferentes:** ligas (que siguen a pies juntillas el calendario de este año), partidos amistosos, competiciones personalizadas... Y encima podemos jugar contra tres amigos. ¡Genial!

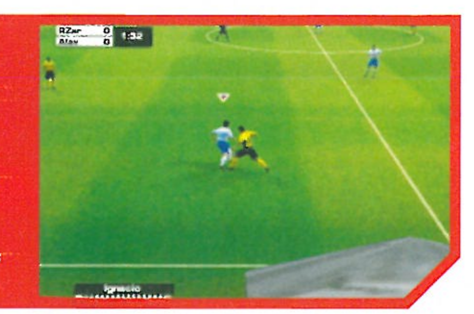
Pero aun falta lo mejor. Hablar de números es aburrido, pero si se acompaña de control, realismo y detalle, entonces la cosa cambia.

Excelente jugabilidad

«FIFA 2003» incorpora un **cómodo sistema de control** que permite un montón de posibilidades. Se llama **Freestyle** y gracias a él es posible plasmar cualquier jugada que se nos pase por la cabeza: dar un pase con rosca desde la banda, regatear a un par de contrarios en un palmo de terreno, rematar de chilena...Con un nivel de realismo y detalle que os trasladará a los terrenos de juego. ¿No oís el sonido ensordecedor desde la grada? La ambientación es otro de los puntos fuertes del juego, y no sólo por la afición, sino además por la **narración y comentarios** de dos monstruos de la radio: **Manolo Lama y Paco González,** que ponen el broche de oro al **mejor juego de fútbol** disponible para GameCube.

¡MENUDO REGATE!

*Gracias a la incorporación del sistema **Freestyle Control,** es posible realizar toda clase de regates o autopases con total facilidad. Y es que basta con pulsar una dirección del Stick C para dejar "tirado" al mejor defensa del mundo. Vamos, que ni Maradona en sus mejores momentos, con lo que hacía.*





En cada partido podemos realizar una serie de jugadas de las de sacar pañuelos. El sistema Freestyle nos lo pone fácil, y después se plasma en el campo con total detalle.



La licencia oficial vale su peso en oro: nombres reales, equipaciones oficiales...



La ambientación de los partidos es extraordinaria. Como en la televisión.

¿A QUÉ JUGAMOS HOY?

Buena pregunta. Y es que es tal la cantidad de modos de juego que ofrece «FIFA 2003», que os costará bastante decidiros...



Los partidos entre selecciones tienen un encanto especial.



Y para los exigentes, hay opción de torneo personalizado.



Hay una variada gama de cámaras para seguir los encuentros: las perspectivas más alejadas son las más jugables y las más cercanas resultan espectaculares.

UN SUEÑO REAL **¿Qué le pediriaís a un buen juego de fútbol? ¿Que los jugadores se parezcan a los reales? ¡Concedido! ¿Comentarios en castellano hechos por profesionales? ¡Concedido! ¿Realismo total en las jugadas? ¡Hecho! Y se llama «FIFA 2003».**



Meter gol no es tan fácil como parece: los porteros tienen una Inteligencia Artificial bien ajustada, y es difícil sorprenderles.



Las faltas (o jugadas de estrategia) incorporan un nuevo control muy técnico que nos exigirá mayor precisión para anotar.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Los estadios son alucinantes. Genial que los jugadores se parezcan a las estrellas reales.
▼ Algunas animaciones son mejorables. Y ya está.

SONIDO 98
▲ Los comentarios en castellano de Manolo Lama y Paco González son excelentes.
▼ Nada que reprocharle.

JUGABILIDAD 94
▲ El nuevo sistema de control es formidable, y los partidos son realistas a tope.
▼ Algunas perpectivas son un tanto injugables.

DURACIÓN 96
▲ Casi infinita: hay múltiples torneos, 14 ligas, hasta cuatro jugadores...
▼ Se echa de menos un modo entrenamiento.

TOTAL 95

▲ Las **posibilidades de juego**, y lo que supone contar con la licencia oficial FIFA.

▼ Poniéndonos puntillosos, las **animaciones** son un poco mecánicas.

VALORACIÓN



EL FÚTBOL QUE VA A LEVANTAR PASIONES

Los futboleros se dejarán llevar por sus pasiones, y correrán como atletas de maraton a las tiendas para hacerse con el nuevo FIFA. A los no futboleros esas riadas de gente les llamarán la atención, y preguntarán que qué pasa. Pues pasa que necesitábamos un juego de fútbol así como el comer. Y ellos, los no futboleros, también se rendirán al efecto FIFA.

EL RANKING

1. FIFA 2003
2. ISS 2
3. Virtua Striker 3

«FIFA 2003» se convierte en el nuevo rey de los simuladores de fútbol, superando claramente tanto la oferta de Konami como al espectacular pero limitadillo arcade de Sega.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4



- Extra: MARIO BROS. CLASSIC
- Datos: 48 MUNDOS
- Modos de juego: 1



- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Qué divertida es esta isla!

YOSHI´S ISLAND

¡Ha vuelto! ¡El mejor, el más grande, el héroe entre los héroes! Con ustedes, ¡Mar..! ¡¿Cómo?! ¡Un dinosaurio!

La última gran aventura de Mario para nuestra GB Advance es una **conversión directa del clásico de Super Nintendo** del mismo nombre, que vio la luz hace ya unos añitos. En ella **debemos guiar al dinosaurio Yoshi y a Mario** (que en esta ocasión no es más que un bebé que va siempre subido a la espalda del dino) a lo largo de **seis mundos** bien distintos, que constan de ocho niveles cada uno (más 12 secretos).

Las **48 fases** están pobladas de multitud de enemigos (todos muy "nintenderos", como los "shy-guys" o los fantasmas Boos) que intentan raptar al bebé para llevarle con su hermano gemelo Luigi, que está secuestrado en la guarida de un brujo llamado Kamek. Pero no hay de qué preocuparse, pues Yoshi cuenta con un buen abanico de **habilidades y armas** para superar todos los peligros que se le pongan por delante. Y además hay una familia entera de Yoshis de colores a nuestra disposición. Y además...

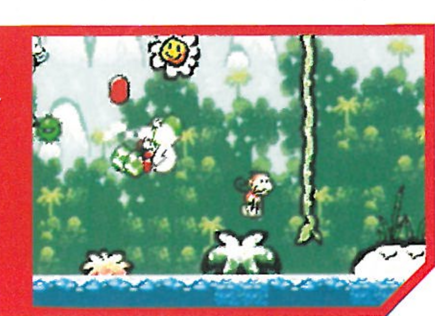
¡Échale huevos!

Yoshi puede emplear su lengua para **tragarse a los enemigos y, una vez atrapados, crear un huevo.** Estos objetos los emplearemos para hacer cosas como deshacernos de los rivales, descubrir secretos ocultos... El dino también cuenta con otras habilidades, como dar golpes con el trasero o incluso **¡transformar su aspecto y convertirse en vehículo!** Esta peculiar gama de acciones hace que el **desarrollo del juego sea variado y divertidísimo,** pues en cada nivel tenemos que hacer muchas cosas distintas. Y conste que Yoshi se controla que no veas.

Y esto es todo, que al juego no le falta de nada, incluyendo unos **gráficos fabulosos,** con texturas que imitan el trazo de un pincel, y sería un error si no lo tuvieras ya.

HAZTE CON TODO LO QUE VEAS

En «Yoshi´s Island» hay que intentar conseguir el 100% de puntuación en todos los niveles para desbloquear los secretos ocultos. Para hacerlo, hay que localizar 5 flores, 30 estrellitas y 20 monedas rojas. Al principio es fácil localizar lo que se nos va pidiendo, pero luego la cosa se complica mucho.





La variedad de acciones al alcance de Yoshi es impresionante: lanzar huevos, dar culetazos, planear en el aire...



Este horrible monstruo acuático nos molestará de vez en cuando. Hay que tirarle un huevo para que nos deje en paz.



Estos interruptores colorados desvelan grandes secretos. Siempre que veas alguno, acude raudo y veloz a pulsarlo.

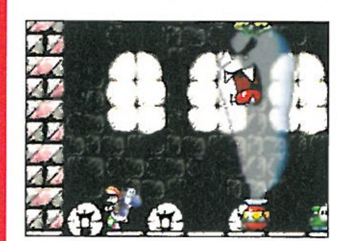
Cada vez que golpeen a Yoshi, el bebé Mario comenzará llorar y a flotar. Tenemos que recuperarlo dentro de un tiempo límite.

BICHILLOS FINALES

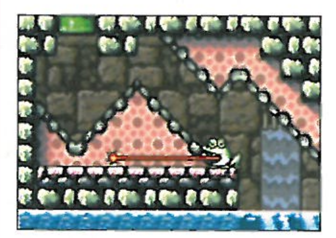
En cada uno de los seis mundos nos esperan dos jefes finales de descomunal tamaño. En realidad son fruto de los trucos de magia del malvado de Kamec.



Este es el primero que nos "saluda". Y el más fácil de vencer.



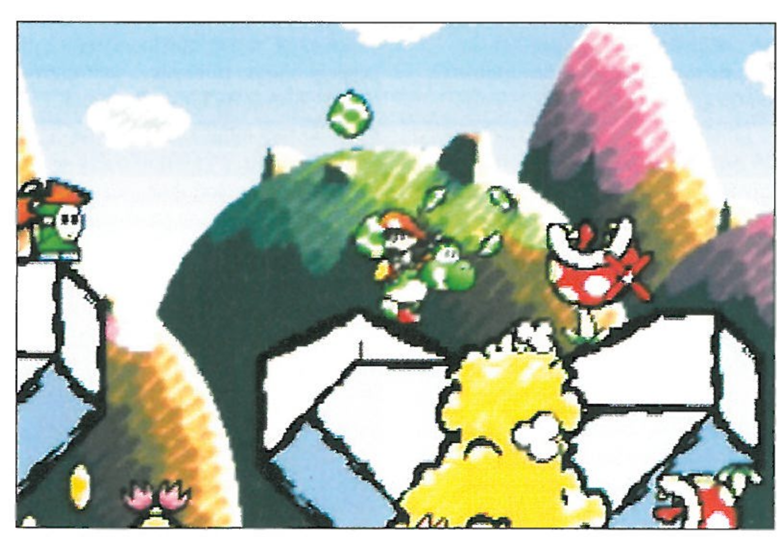
Para derrotar a éste de aquí hay que arrojar la vasija al vacío.



¡Qué asco! Esta rana nos engulle y nos mete en su estómago.



Las mazmorras son los niveles más difíciles: se multiplican los enemigos, las trampas y los puzzles. Lo bueno es que también suelen ser los más divertidos.



La explosión de colorido y efectos visuales que ofrece «Yoshi´s Island» te dejará anonadado. Es uno de los cartuchos más bonitos y cuidados disponibles en GBA.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96



▲ Excepcionales: bonitos, detallados y con objetos en 3D. Inmejorables.

▼ Algunas ralentizaciones ocasionales.

SONIDO 89

▲ Las melodías acompañan bien la acción. Efectos correctos.

▼ El llanto del Bebé Mario es inaguantable, pobre.

JUGABILIDAD 96

▲ Por las nubes: de lo mejor que hemos jugado en GBA.

▼ Que te terminen doliendo los dedos de tanto jugar.

DURACIÓN 92

▲ 48 niveles no son pocos... ¡y hay más ocultos! Un juego para varios meses.

▼ Aún así es más corto que «Super Mario World».

TOTAL 96

▲ Su impresionante **apartado gráfico y su jugabilidad** a prueba de bombas.

▼ Podría ser **un poco más largo.** Y algunos secretos más fáciles, por qué no.

VALORACIÓN



GENIALES PLATAFORMAS

La aventura de nuestro dinosaurio favorito (y Mario, claro) se destapa como una obra maestra de las plataformas, un juego que hará las delicias de todo tipo de jugadores, incluyendo los más expertos, que se las verán para conseguir desbloquear todos los mundos secretos. Si tienes una GBA, debes hacerte con él.

EL RANKING

1. Yoshi´s Island
2. Super Mario World
3. Sonic Advance

Hay que colocar a alguno el primero, pero debemos confesar que Yoshi´s Island y Super Mario World están al mismo nivel. Está claro que los dos son los mejores juegos de plataformas de GBA.

SUPER STARS

OK Nintendo Acción

Si quieres espectáculo, ésta es la tuya

NBA LIVE 2003

Ya puedes emular a Gasol y competir contra las estrellas de la NBA... ¡Aunque no midas 2 metros!



La serie de juegos de basket más prestigiosa de todos los tiempos, «NBA Live», se estrena en tu GameCube. Y lo hace por todo lo alto, combinando una gran cantidad de opciones de juego con un **apartado técnico de formidable factura.** No esperábamos menos.

En «NBA Live 2003» se dan cita los **29 equipos** que compiten en la mejor liga de basket del mundo, todos ellos con las **plantillas actualizadas y los nombres reales.** Puedes participar en una amplísima variedad de modos de juego: desde una temporada completa al Play-Off, pasando por convertirnos en managers deportivos o entrenar para aprender todos los movimientos (que son unos cuantos). Los más curiosillos también podrán "trastear" en opciones tan guays como el completo **editor de jugadores,** con el que pasaremos horas creando personajes de cualquier tipo. Por alternativas no va a quedar, hasta el color de los pelos de las piernas elegiremos...

Realismo total

Juegues el torneo que juegues, y elijas al equipo que elijas, disfrutarás de un **control de lujo** con el que efectuar una amplia variedad de acciones tanto en ataque como en defensa: pedir bloqueos, hacer reversos, pivotar... Si se puede hacer en la realidad, se puede hacer en el juego, esa es la idea. Además, cada acción muestra **animaciones de los jugadores muy suaves y realistas** (tiran de "motion capture") que ayudan a que nos metamos aún más en los partidos.

El único aspecto negativo con el que nos hemos topado es que los comentaristas no hablan castellano pero, por lo demás, nos encontramos ante un excelente simulador de basket que sitúa el listón muy alto. Jugarlo es quererlo.

BUENOS MODOS...

... de juego. Hasta seis nada menos están a nuestra disposición: Play-Off, liga regular a 82 partidos, Uno-contra-Uno, Entrenamiento... ¡Pero si hasta hay opción de convertirnos en managers deportivos y realizar los fichajes que nos apetezca! Tendréis que encontrar tiempo para jugar con todos...





Hay una buena colección de cámaras para seguir los partidos: laterales, traseras... y todas son jugables y espectaculares.



Las posibilidades de jugadas de ataque y defensa son casi ilimitadas. Pronto realizaremos jugadas tan bonitas como ésta.

COMPLETO El título de EA Sports atesora un buen número de opciones y modos de juego que satisfarán al jugador más exigente.

ESTO ES REALISMO

Este estupendo simulador ofrece un grado de realismo nunca visto en un juego de basket. ¿Queréis pruebas? Pues echad un vistazo a estas pantallas y alucinad.

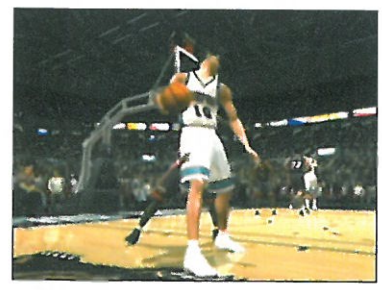

Las repeticiones parecen sacadas de una toma de televisión.


En los banquillos se vive los partidos con mucha tensión.

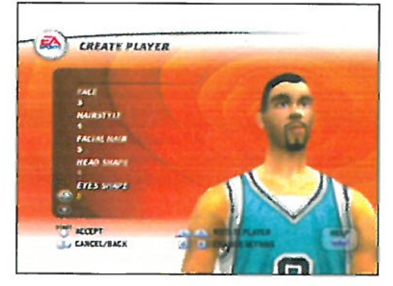


El Freestyle Control (el mismo sistema que «FIFA 2003») nos permite realizar diabluras con el balón. Aquí tenéis a Michael Jordan haciendo de las suyas.




Gasol lidera a los Grizzlies de Memphis, y además su copia virtual es igual que él.


Para anotar, es fundamental dominar los lanzamientos en suspensión.



El editor de jugadores nos deja modificar infinidad de parámetros: cara, pelo...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 93
▲ El modelado de pabellones y jugadores es impresionante.

▼ El público sigue siendo 2D.

SONIDO — 87
▲ La ambientación de cada partido es fantástica.

▼ Los comentarios no se han doblado al castellano.

JUGABILIDAD — 92
▲ El control es muy completo pero a la vez asequible. Y todo es realista al 100%.

▼ Dominar absolutamente todos los movimientos que ofrece el juego, os llevará algún tiempo.

DURACIÓN — 94
▲ Infinidad de modos de juego, excelente multijugador... Muy completo.

▼ Bueno, no hay concurso de triples, pero tampoco es que importe mucho.

TOTAL 93

▲ El **nivel de simulación, la ambientación** y el acabado técnico. Fenomenal.

▼ Aunque el sonido es muy bueno, los **comentarios están en inglés.** Una pena.

VALORACIÓN



UN BASKET REAL
«NBA Live 2003» se destapa como el juego de basket más completo disponible en Cube. Y es que con este simulador vais a saber lo que es competir cara a cara contra los mejores tipos de la NBA. Tal es el nivel de realismo que creeréis estar directamente sobre el parqué. Alucinando con sus canastas y sus movimientos, y oyendo incluso las broncas de los entrenadores.

EL RANKING

1. NBA Live 2003
2. NBA Courtside

El título de EA Sports pasa al primer puesto de títulos de basket, superando a otro genial simulador del deporte de la canasta. Se le nota más profesionalidad al de Electronic Arts. Y mejor acabado.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación **89**

AGGRESSIVE INLINE
NUEVO

▶ACCLAIM ▶Skate
▶49,95 € ▶1-2 J
Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo para tus oídos.
Puntuación **85**

ATLANTIS

▶THQ ▶Plataformas
▶57,00 € ▶1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación **79**

BATMAN VENGEANCE

▶UBI SOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación **80**

BRITNEY'S DANCE BEAT

▶THQ ▶Música
▶49,95 € ▶1 J
Os deleitaréis con los movimientos de esta muchacha, muy reales. Pero le faltan más canciones.
Puntuación **74**

BROKEN SWORD

▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación **88**

CHU-CHU ROCKET!

▶SEGA ▶Puzzle-inteligencia
▶53,99 € ▶1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación **90**

COLIN MCRAE 2.0

▶UBI SOFT ▶Rally
▶49,95 € ▶1-4 J
Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.
Puntuación **90**

CT SPECIAL FORCES

▶LSP ▶Acción-plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
Puntuación **89**

DAVE MIRRA BMX 2

▶ACCLAIM ▶BMX
▶59,95 € ▶1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
Puntuación **90**

DISNEY'S MAGICAL QUEST

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-2 J
Un clásico de las plataformas, que llega desde SNES. Su desarrollo es divertido, pero ha quedado infantil.
Puntuación **83**

DOOM

▶ACTIVISION ▶Shoot'em up
▶57,00 € ▶1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación **89**

DRIVER 2

▶ATARI ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J
En la piel de un poli cumpliremos una serie de misiones en nuestro coche 3D. De hecho todo es en 3D.
Puntuación **83**

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. DRAGON BALL Z: EL LEGADO DE GOKU
02. YOSHI'S ISLAND
03. GOLDEN SUN
04. SONIC ADVANCE
05. CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
06. MEDABOTS AX: METABEE VERSION
07. MEDABOTS AX: ROKUSHO VERSION
08. DRIVER 2
09. SUPER MARIO ADVANCE 2
10. MARIO KART SUPER CIRCUIT

DRAGON BALL Z

▶INFOGRAMES ▶Rol
▶49,95 € ▶1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Los fans de Goku sabrán valorarlo.
Puntuación **80**

ECKS VS SEVER

▶UBI SOFT ▶Shoot'em up
▶25,00 € ▶1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y este mes a un precio interesantísimo.
Puntuación **90**

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1-4 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación **85**

FINAL FIGHT ONE

▶CAPCOM ▶Beat'em Up
▶29,95 € ▶1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la contundencia de juego (y precio).
Puntuación **86**

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación **91**

GO! GO! BECKHAM!

▶RAGE ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J
Atractiva mezcla de plataformas, RPG y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.
Puntuación **87**

GOLDEN SUN
▶NINTENDO ▶RPG
▶45,00 € ▶1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!
Puntuación **95**

GRADIUS ADVANCE

▶KONAMI ▶Matamarcianos
▶53,00 € ▶1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación **85**

LA NOVEDAD DEL MES
YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J
La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su absorbente jugabilidad no os permitirá siquiera pestañear y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.
Puntuación: **96**

GT ADVANCE 2

▶THQ ▶Carreras
▶53,00 € ▶1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación **88**

HARRY POTTER

▶ELECTRONIC ARTS ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación **80**

ISS ADVANCE

▶KONAMI ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación **90**

JACKIE CHAN ADVENTURES

▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶56,99 € ▶1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación **87**

KAO THE KANGAROO


▶TITUS ▶Plataformas
▶54,00 € ▶1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación **86**

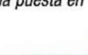
KLONOA


▶NAMCO ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación **86**

LA ABEJA MAYA

▶ACCLAIM ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J
Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.
Puntuación **84**

LADY SIA


▶TDK ▶Acción-plataformas
▶39,95€ ▶1 J
Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.
Puntuación **87**

LAS DOS TORRES




▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J
El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción, de la buena, con toquecitos de Rol.
Puntuación **91**

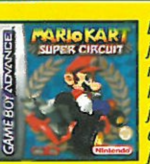
LILO & STITCH


▶DISNEY-UBI SOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J
Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... pero se queda algo corto de duración.
Puntuación **86**

LUCKY LUKE WANTED

▶INFOGRAMES ▶Aventura
▶54,00€ ▶1-2 J
El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".
Puntuación **88**

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J


Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.
Puntuación **95**

MEDABOTS AX

▸NATSUME ▸Lucha-estrategia
▸49,95 € ▸1-2 J
Peleas de robots al estilo «Smash Bros», con cuatro personajes en pantalla y mucha estrategia.
Puntuación 80

MEGAMAN BATTLE NETWORK
▸CAPCOM ▸RPG
▸30,00 € ▸1 J
Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).
Puntuación 85

METROID FUSION
NUEVO
▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus Aran, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción. Una obra maestra para la portátil.
Puntuación 95

PATO DONALD ADVANCE

▸UBI SOFT ▸Aventura-plat.
▸49,95€ ▸1 J
Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.
Puntuación 77

PREHISTORIK MAN

▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J
Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.
Puntuación 85

RAYMAN ADVANCE

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...
Puntuación 90

PENNY RACERS

▸THQ ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J
Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.
Puntuación 85

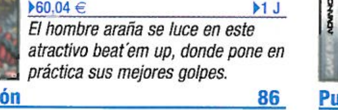
ROLAND GARROS 2002

▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J
Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.
Puntuación 87

SCOOBY DOO

▸THQ ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una buena aventura si te gusta explorar y resolver puzzles. Una pena que dure poco y esté en inglés.
Puntuación 83

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▸ACTIVISION ▸Beat'em up
▸60,04 € ▸1 J
El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.
Puntuación 86

SPIDER-MAN

▸ACTIVISION ▸Aventura/puzzle
▸52,95 € ▸1 J
Destacamos los movimientos de Spidey, el detalle alcanzado en los escenarios y las fases en 3D.
Puntuación 80

SPYRO: SEASON OF ICE

▸VIVENDI ▸Aventura-acción
▸49,95 € ▸1 J
Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.
Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME

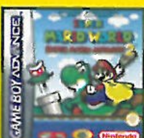
▸VIVENDI ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J
Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, control preciso...
Puntuación 89

STAR WARS: ATAQUE DE CLONES

▸THQ ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Por muy fascinado que estés por el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la última película.
Puntuación 65

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J
Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.
Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4J

Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».
Puntuación 96

SUPER STREET FIGHTER II

▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?
Puntuación 90

TEKKEN

▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J
Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.
Puntuación 89

THE SCORPION KING

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J
Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que está basado.
Puntuación 77

TOMB RAIDER
NUEVO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.
Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J
Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.
Puntuación 92

TOTAL SOCCER 2002

▸UBI SOFT ▸Fútbol
▸49,99 € ▸1-2 J
La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.
Puntuación 85

TUROK EVOLUTION

▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J
Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.
Puntuación 87

V-RALLY 3
▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J
Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.
Puntuación 95

WARIO LAND 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J
Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.
Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK

▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸36,00 € ▸1 J, GBC
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J
Ambiente de la serie de animación para un juego de cartas que va a hacer las delicias de todos.
Puntuación 93

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,01 € ▸1J, GBC
Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros...
Puntuación 99

METAL GEAR
▸KONAMI ▸Aventura
▸36,00 € ▸1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

PERFECT DARK

▸NINTENDO ▸Acción-aventura
▸42,01 € ▸1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.
Puntuación 95

POKéMON ORO/PLATA/CRISTAL
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J, Printer, Infr.

Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 97

POKéMON ROJO/AZUL/AMARILLO

▸NINTENDO ▸RPG
▸19,95 € ▸1-2 J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

RAYMAN

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC
¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

SUPER MARIO BROS DX

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

NUESTRA RECOMENDACIÓN Los superclásicos de Nintendo llenan este espacio: no se puede estar sin Yoshi's Island o Metroid Fusion.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. No le va a hacer temblar ni el "Nightfire".

Puntuación 91

AGGRESSIVE INLINE



▸ACCLAIM ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J

Ni mejor ni peor que Tony Hawk, sino de otra escuela, diferente, completo y muy, muy atractivo.

Puntuación 92

BEACH SPIKERS NUEVO



▸SEGA/INFOGRAMES ▸Volley Playa
▸59,95 € ▸1-4 J

Si te gustan el volley playa y las chicas de película, esto te va a encantar. Y si no, pruébalo al menos.

Puntuación 86

BLOODY ROAR



▸ACTIVISION ▸Lucha
▸57,00 € ▸1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

BURNOUT



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 89

CAPCOM VS SNK 2 E.O



▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos luchadores, modos de juego y excelente control.

Puntuación 90

DOSHIN EL GIGANTE



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸54,95 € ▸1 J

Un título que nos convierte en dioses de una isla. Lo malo es que se queda un poco corto, y que resulta infantil.

Puntuación 78

ETERNAL DARKNESS NUEVO



▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸59,95 € ▸1 J

Vuélvete loco, literalmente, con la aventura de terror más original. Doce personajes y mucho bicho por matar.

Puntuación 94

EXTREME G3



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 88

F-1 2002



▸EA SPORTS ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 91

FIFA 2003 NUEVO



▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸65,95 € ▸1-4 J

El juego de fútbol que soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Una delicia.

Puntuación 95

FREEKSTYLE



▸EA SPORTS ▸Motocross
▸64,95 € ▸1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. SUPER MARIO SUNSHINE
02. RESIDENT EVIL
03. TUROK EVOLUTION
04. ETERNAL DARKNESS
05. BEACH SPIKERS
06. CAPCOM VS SNK 2 E.O.
07. SUPER SMASH BROS. MELEE
08. STAR WARS: ROGUE LEADER
09. PRO RALLY
10. F1 2002

KELLY SLATER'S PRO SURFER



▸ACTIVISION ▸Surf
▸68,95 € ▸1-2 J

Aceptamos de buen grado realizar piruetas entre las olas, sobre una tabla de surf. ¡Cómo se mueve!

Puntuación 86

LOST KINGDOMS



▸ACTIVISION ▸Aventura-estrategia
▸69,95 € ▸1-2 J

Cóctel aventura y juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 85

LUIGI'S MANSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Luigi debe localizar a Mario en una mansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, pero un poco corto.

Puntuación 92

MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE



▸NINTENDO ▸Aventura gráfica
▸59,95 € ▸1 J

Mickey protagoniza una aventura gráfica diseñada para niños, aunque su jugabilidad enganchará a todos.

Puntuación 82

NBA COURTSIDE 2002



▸NINTENDO ▸Baloncesto
▸54,95 € ▸1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 88

NBA LIVE 2003 NUEVO



▸ELECTRONIC ARTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

El juego de basket más completo y espectacular disponible en Cube. Nivel de realismo por las nubes.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED NUEVO



▸ELECTRONIC ARTS ▸Carreras
▸65,95 € ▸1-2 J

Sensacional arcade protagonizado por la colección de coches reales más impontente vista en CUBE.

Puntuación 91

PIKMIN



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸59,95 € ▸1 J

Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.

Puntuación 93

PRO RALLY



▸UBI SOFT ▸Rally
▸59,95 € ▸1-2 J

Aspecto, OK; jugabilidad, no tan bien. Gráficos deslumbrantes, pero la física de los coches deja que desear.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸65,95 € ▸1 J

Una virtud andante: realismo en decorados, en movimientos... El mejor y más largo RE nunca jugado.

Puntuación 95

ROCKY NUEVO



▸RAGE ▸Boxeo
▸64,95 € ▸1-2 J

Juega muy bien con el ambiente peliculero, y enseguida te mete en tu papel de boxeador. Espectáculo.

Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES

STARFOX ADV.



▸NINTENDO/RARE ▸AVENTURA
▸59,95 € ▸1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, con un nivel por encima de todo lo visto en Cube. Pero además, te espera una profunda aventura con todo el estilo Rare.

Puntuación: 96

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸54,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. ¡¡Nuevo precio!!

Puntuación 87

SSX TRICKY

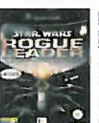


▸EA SPORTS ▸Snowboard
▸64,95 € ▸1-2 J

Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER



▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸65,95 € ▸1 J

Es como una película interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸59,95 € ▸1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para GameCube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto, en fin, que se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos (unos más fáciles, otros te tendrán muchas horas pegadito a la consola) y la infinita jugabilidad que todos esperábamos. Va a pasar mucho tiempo hasta que salga algo superior a Mario. Palabrita.

Puntuación 95

SUPER SMASH BROS. MELEE



▸NINTENDO ▸Lucha
▸60,00 € ▸1-4 J

Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes.

Puntuación 95

TAZ WANTED NUEVO



▸INFOGRAMES ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

De este plataformas convencen los gráficos y el desarrollo, pero no la duración ni la dificultad.

Puntuación 85

TIME SPLITTERS 2



▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable... El mejor en su género.

Puntuación 95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸69,95 € ▸1-2 J

Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.

Puntuación 94

TUROK EVOLUTION



▸ACCLAIM ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Diseñado para los fans de Turok, destaca por su multijugador y las fases de vuelo. Flojo técnicamente.

Puntuación 83

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸60,00 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 93

- Solución completa para Chris Redfield.
- Mapas con todos los detalles y objetos.
- Estrategias para eliminar a los bichos más malos y gordos.

Pierde el miedo y disfruta del terror

RESIDENT EVIL

El poseso ese del mes pasado te puso nervioso, ¿eh? Pues tranquilízate, que este mes te vas a enfrentar a tiburones mutantes, arañas gigantes, y a una niña invencible. ¿Cómo que "para qué, si no hacen mal a nadie"? ¡A por ellos!

SEGUNDA ENTREGA Y FINAL



Jardín

Los caminos del señor son inescrutables, pero éstos no. Estas sendas sendas las vamos a escrutar juntitos, aunque te dén miedo los perros. ¡Pero hombre, que son de piedra! ¿La niña? Sí, bueno, la verdad es que la niña asusta hasta a la Mari.



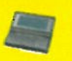
13 Un nuevo arma

[illegible]sta 59. Mira las señalizaciones y entenderás porque tienes que poner **el gallo rojo al oeste y el azul al norte (1)**. 56- Coloca el blasón en la lápida y coge los otros tres. Examínalos y ponlos en la otra lápida para **conseguir la mágnum**. Ahora podrás tumbar de un tiro a quien ose pudrirse delante de ti.

LOS SÍMBOLOS EN LOS MAPAS

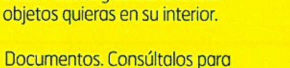
PLANTA 1F MANSIÓN — La planta en la que comienza el objetivo que debes conseguir. El lugar al que pertenece la planta, donde se desarrolla la acción.

Daga. El ítem de defensa estándar.


Máquina de escribir. Para salvar la partida con una cinta de tinta.


Llave antigua. Para cerraduras simples. Exclusivas de Chris.


Baúl. Puedes guardar cuantos objetos quieras en su interior.


Documentos. Consúltalos para obtener detalles argumentales.


Granada. Ítem de defensa sólo válido para Chris Redfield.


La cinta de vídeo que el cadáver de Kenneth aún tiene consigo.


Cinta de tinta. Para salvar la partida en una máquina.

Jardín 1F

FOTO DE FAMILIA
MAPA DEL JARDÍN
58
MANIVELA CUADRADA
57
A LA CASA DE INVITADOS
62
60
61
59
56
63
A LA MANSIÓN
55
BLASÓN DE LA LUNA
BLASÓN DE LA ESTRELLA
BLASÓN DEL SOL
MAGNUM
AL LABORATORIO
AL ALTAR



14 Primer contacto con Lisa

58. **Coge el mapa** que hay subiendo la escalerilla, accede a la parte interior y **recoge la manivela** con el extremo tetragonal (que tiene cuatro ángulos, Jimmy). Junto a la máquina de escribir está esperándote la foto de familia. No es ninguna obra de arte, pero merece la pena echarle un vistazo para enterarte mejor de porqué la niña está así de acabada. Es un buen momento para grabar. Ah sí... la niña mala, violenta **(1)**. **No malgastes la munición disparándole**, pasa de ella con unos movimientos de cintura **(2)** y dile que te has "quedao con su cara" (ya verás qué gracia le hace, ya). Al ir a 59 te toparás con algún zombie; tu verás lo que haces con ellos, pero puedes pasar de largo.



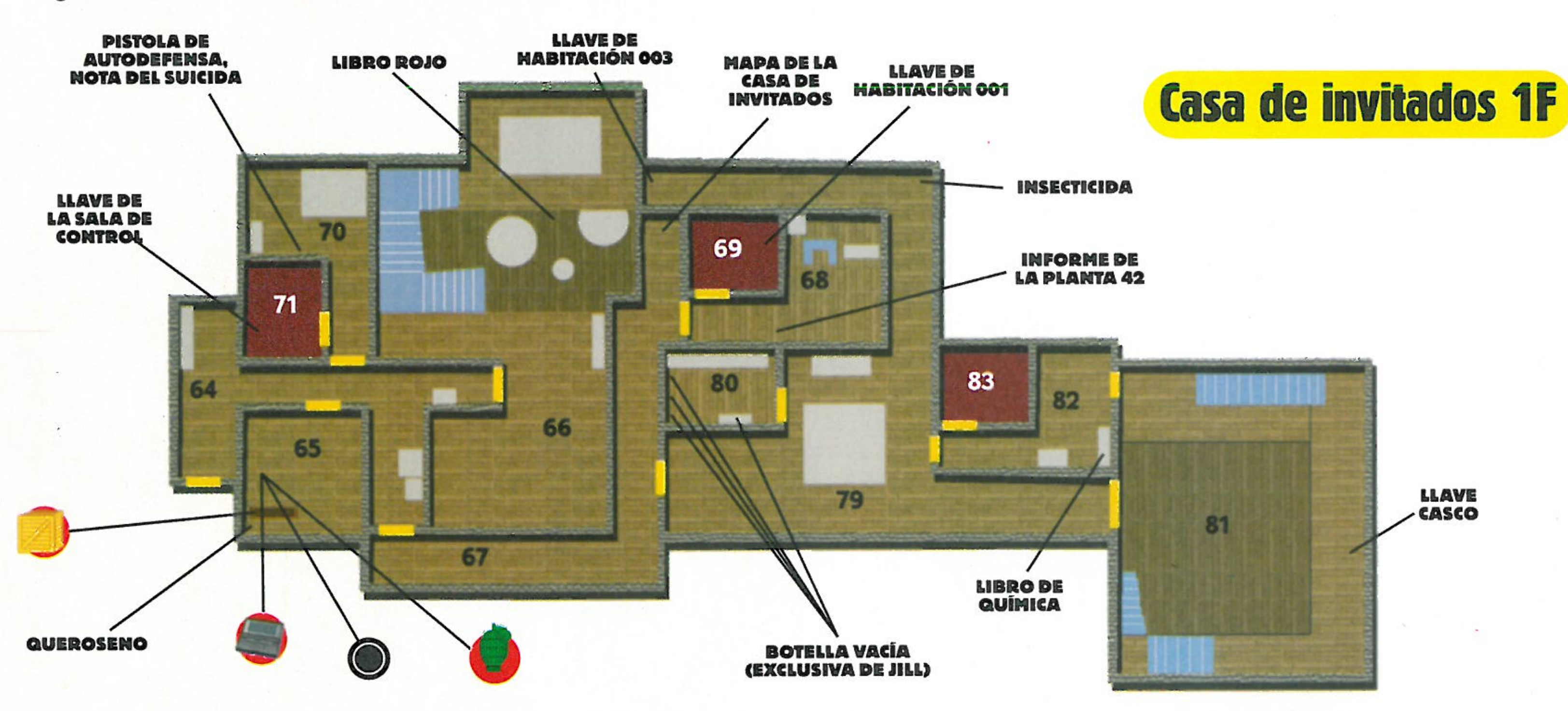
15 Se acabó el verano

59- Aquí tienes hierba azul y verde. Pero déjalas de momento y pasea a los tres perros para ir a 60. Utiliza **la manivela para vaciar la piscina (1)**. Baja la escalera, atraviesa 61 y 62 y coge la hierba roja. Ve a la residencia, a 64.

Parte 3

Casa de Invitados y Acuario

A lo mejor eres una de esas personas que tienen miedo al agua. ¿No? Pues lo vas a ser, lo vas a ser, porque este agua es como para tenerle miedo, con esos pedazo de tiburones (TATACHISSS). Bien. Em... ¿No se va a reír nadie? Ah, sí, nosotros, cuando te enfrentes a la planta gigante asesina de tíos secos.





16 Libro rojo

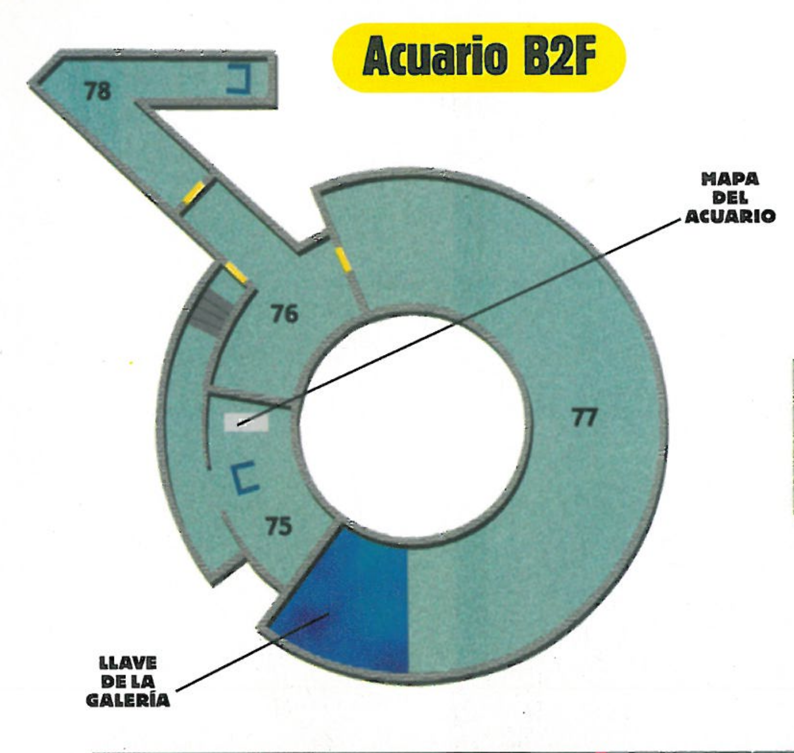
64 - Aquí tienes Hierbas azules. Guárdate una en el baúl y las demás déjalas ahí, por si acaso pasa algo. Mueve la caja hasta el otro pasillo **para formar una escalera con las otras dos cajas.** Entra en **65** - Coge la Granada y la cinta de la máquina, verás que también hay queroseno. Ve a **66**- Mata a la araña peluda mala violenta que baja del techo; a la otra que está colgada, no es necesario. Enciende las tres lamparillas **(1)** y **memoriza las formas de los distintos ojos y sus correspondientes números** en los colores de las bolas del billar. Coge las hierbas sólo si te hacen falta, lo que si debes coger es la munición de escopeta, botiquín y el libro rojo. Sal a **64** y sube por las cajas para ir al final del pasillo de **67**. Coge el mapa y **no mires por el agujero**. Entra en **68** y **coge el informe sobre Planta 42**. Pasa a **69**, coge la llave y mata al zombie. Vuelve a **70** y coge munición de pistola y pistola de defensa. **71**- Puedes matar al zombie quemándolo ó bien a tiros **(2)**. **Vacía la bañera y coge la llave de la sala de control**. **Consejo:** Equípate sólo con la llave, el libro rojo y la munición de escopeta. Ahora vuelve a **68**, **empuja los armarios y baja por la escalera.**



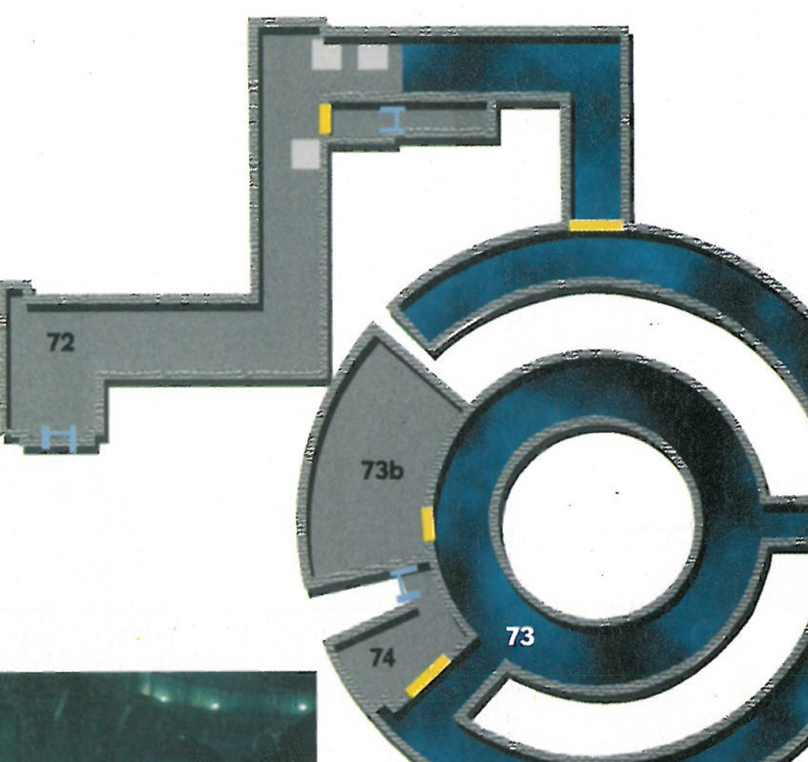
17 Tiburones

72(AcuarioB1)- Empuja las tres cajas hasta que caigan al agua para **formar una pasarela.** Corre hasta **74**. **Baja por la escalera** hasta **75(AcuarioB2)**. Coge el mapa y **mira en la mesa el número de válvula (1).** Si te ha causado grandes daños algún tiburón tienes un botiquin en el suelo. Activa los paneles de control de la siguiente manera. Primero el del centro, luego derecha, y después izquierda. Ve a las válvulas y activa el número que ponía en la mesa, luego vuelve a activar panel derecho, izquierda y por último centro.

Acuario B2F



Acuario B1F







PLANTA B2 ACUARIO

18 La llave presidencial

76(AB2)- Coge la munición de escopeta y pírate a **77(AB2)**- Dirígete al final del habitáculo. Intenta coger el objeto brillante, el escuálido... (nchts!) **El tiburón se revolverá y caerá al agua (1)**. Ahora empuja el bastidor eléctrico hasta que caiga al agua y **acciona el panel** de control para encenderlo. ¡Hala, ya hay "pejcaíto" frito para la cena, el desayuno y subsiguientes! **(2)** Coge la Llave residencial. **Nota:** Si no ayudaste a Rebeca a curar a Richard en la mansión, no obtendrás el Rifle de asalto de Richard junto al primer tiburón. Si es así, no te preocupes, que Rebeca es muy buena chica.



PLANTA B2 ACUARIO

19 La colmena

78(AB2)- Haz el favor de coger las balas de Magnum, limpiarte las suelas de los zapatos y subir por la escalera hasta **79(Residencia)**. Examina el cadáver **(1)** y **conseguirás el insecticida**. Sal a **67(Res)** y **utilízalo en el hueco** que dejaste al coger el mapa **(2)**, caerán como moscas. Vuelve a **79** y **coge la llave que hay debajo de la colmena**. Úsala en **82**. Coge el libro blanco y deja el rojo. Numerando los libros del 1 al 7, de izquierda a derecha, debes cambiar: **4 por 1, 3 por 7 y 2 por 6**.



PLANTA 1F CASA DE L

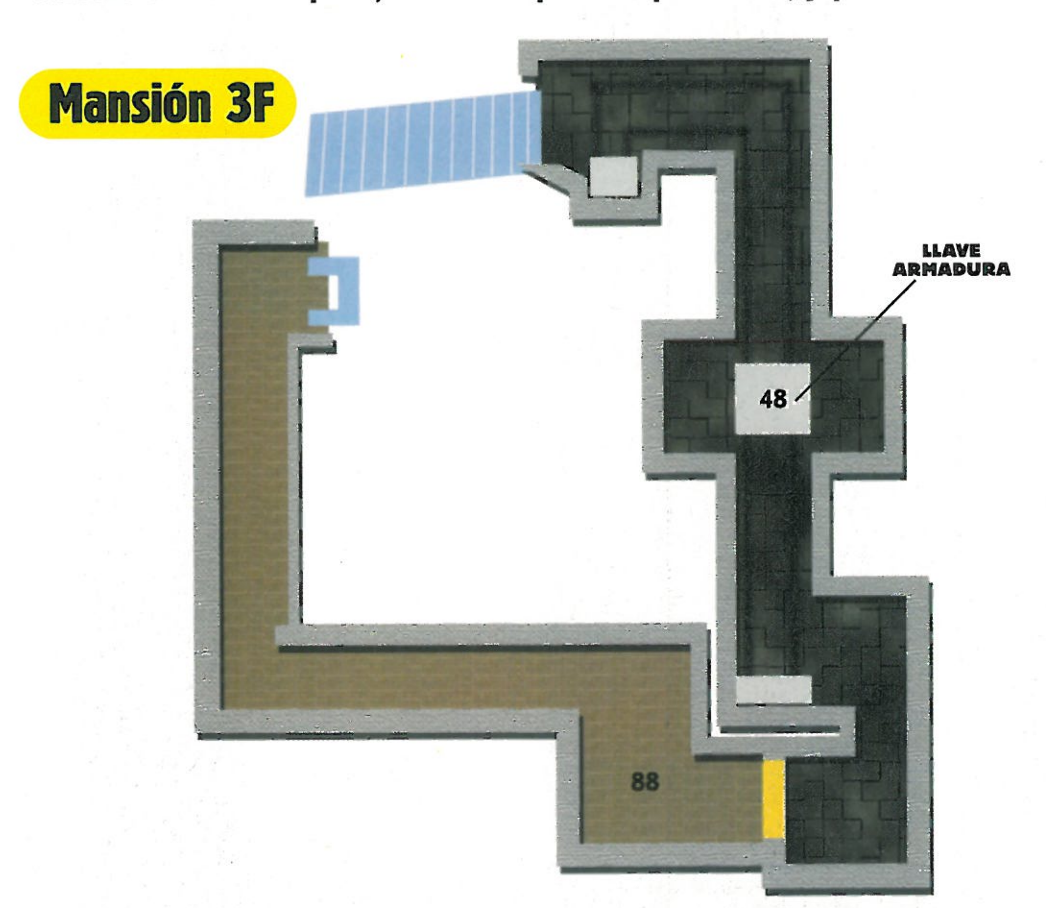
20 Planta 42

Sube por la escalera y ten cuidado con las esporas. Sitúate en cualquiera de las dos zonas donde no hay barandilla. Utiliza el Rifle de asalto para la planta y **aprovecha cuando se abra, causarás más daño (1)**. Una vez destruida, **coge la llave que brilla dentro de la chimenea**. Si te plugue (si quieres, Jimmy), puedes entrar en **80** para que te cure Rebeca. **Recomendación:** Deja la llave y un hueco libre en el inventario. Dirígete a la mansión. Cuidado en **61** (jardín), mata a los dos perros. En **84(1F)** Wesker te ha hecho un regalito: Spray, granada y munición de escopeta. **Nota:** Si Richard nunca abandonó la mansión... porque no le ayudasteeeemmm... (es igual, hombre, moriría de todas formas), **Rebecca te ayudará a fabricar el V-JOLT**.

Parte 4

Mansión (2ª parte)

Sí, sí, ahora es cuando los que están a tu alrededor viendo cómo juegas, te dicen "¡Pero no entreees, pazguato!". Pero ya sabes que los protagonistas de las historias de terror, somos así. Vamos de cabeza a meter la pata, a abrir la puerta que no es, y ¡a enfrentarnos a los Hunters como quien lava!





21 Medallón de aguila

Una vez en la mansión entrará un Hunter a toda leche; dale unas galletas. Dirígete al baúl de 12(1F) y acaba con otros dos Hunter en 13(1F). Coge la llave y, si estás herido, cúrate. Sube a la segunda planta, a 39. Empuja la estatua hasta el fondo de la habitación y **entra por el pasillo que ha dejado la pared (1)**. Pulsa el botón y corre otra vez hasta la estatua para empujarla hacia la izquierda. Coge el puñal de defensa y baja por el agujero; coge el libro y examínalo. **Ya tienes el Medallón del águila**. Coge el Diario de Trevor y échale un ojo para enterarte de más porqués.



22 Batería

Una vez en 85(Mansión B1) **coge los cartuchos de escopeta y el Mapa B1**. Mata a las tres arañas **(1)**. Entra en 86(B1) coge el Puñal y si te han envenenado las arañas utiliza la planta azul.
Quita de en medio a los zombies y ve hasta el final de la habitación, donde no hay puerta (ver mapa) y pulsa el interruptor del ascensor. Entra en la cocina 47(b1) para subir por el ascensor que tiene al lado al dormilón ese, que lleva ahí desde el principio del juego. En 44(2F) mata a los zombies y coge las hierbas. Entra en 45(2F) y coge **Granada, Batería y 2 cartuchos de escopeta (2)**.
Recomendación: En caso de no tener huecos libres ir al baúl de 24(1F) por 30 y 31(2F).



23 Cogiendo joyas

Sube a 87(2F) y pilla el archivo del jefe de seguridad, cartucho de escopeta y puñal de defensa. **Empuja las cajas** hacia los trofeos de caza y **apaga la luz (1)**. Ve a un extremo para que el águila nos siga con la mirada. Pasa por debajo de ella, sube a la caja y coge la gema antes de que te mire. Lo mismo para la otra.

24 Otra vez la serpiente

Baja a **53(1F)**, en el pasillo **20(1F)** destroza a dos Hunter. En **53** usa la gema amarilla y coge el disco MO. Deja el disco, la joya roja y hierbas si cogiste en **24**, y salva.Baja por la escalera y dispara a la serpiente con el **rifle de asalto**. Ten **mucho cuidado cuando se ponga erguida**, eso quiere decir que va a atacar. Una vez muerta **coge el libro** que se ha caído. Examínalo y Medallón de Lobo. Déjala en **24(1F)**. **Nota:** Si durante el combate te hiere, utiliza las hierbas verdes que hay arriba.

25 Llave emblema

Corre hasta **5(1F)** pasando por **20(1F)** y **17(1F)**. Coge el archivo, junto a la urna. Entra en **6(1F)**, mata al zombie y **coge el Joyero**. Corre hasta **12(1F)** pasando por **3**, si quieres comer ancas de ranas, o sube a la segunda planta y ve por **32** y **34**. Coge la gema roja y **combínala con el joyero**. Haz el puzzle (es fácil). Entra en **14(1F)** para coger cartuchos, un objeto de metal, y una granada. Sube a **33(2F)** y **mata al Hunter para salvar a Rebecca**. Entra en **12(1F)**. Coge la Batería y la Manivela.

Parte 5

Jardín (2ª parte)

Volvemos al jardín para tomar el fresco, y un lanzallamas (por si tomamos demasiado). Pero por si te quemas, tendrás que calentarte trotando delante de unos piedros que déjalos correr.

Jardín B1

89 90 91 92 93 94 95 96 97

LANZALLAMAS

ENGRANAJE

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

MAPA DE JARDÍN B1

MANIVELA HEXAGONAL

CILINDRO

SOPORTE PARA EL LANZALLAMAS



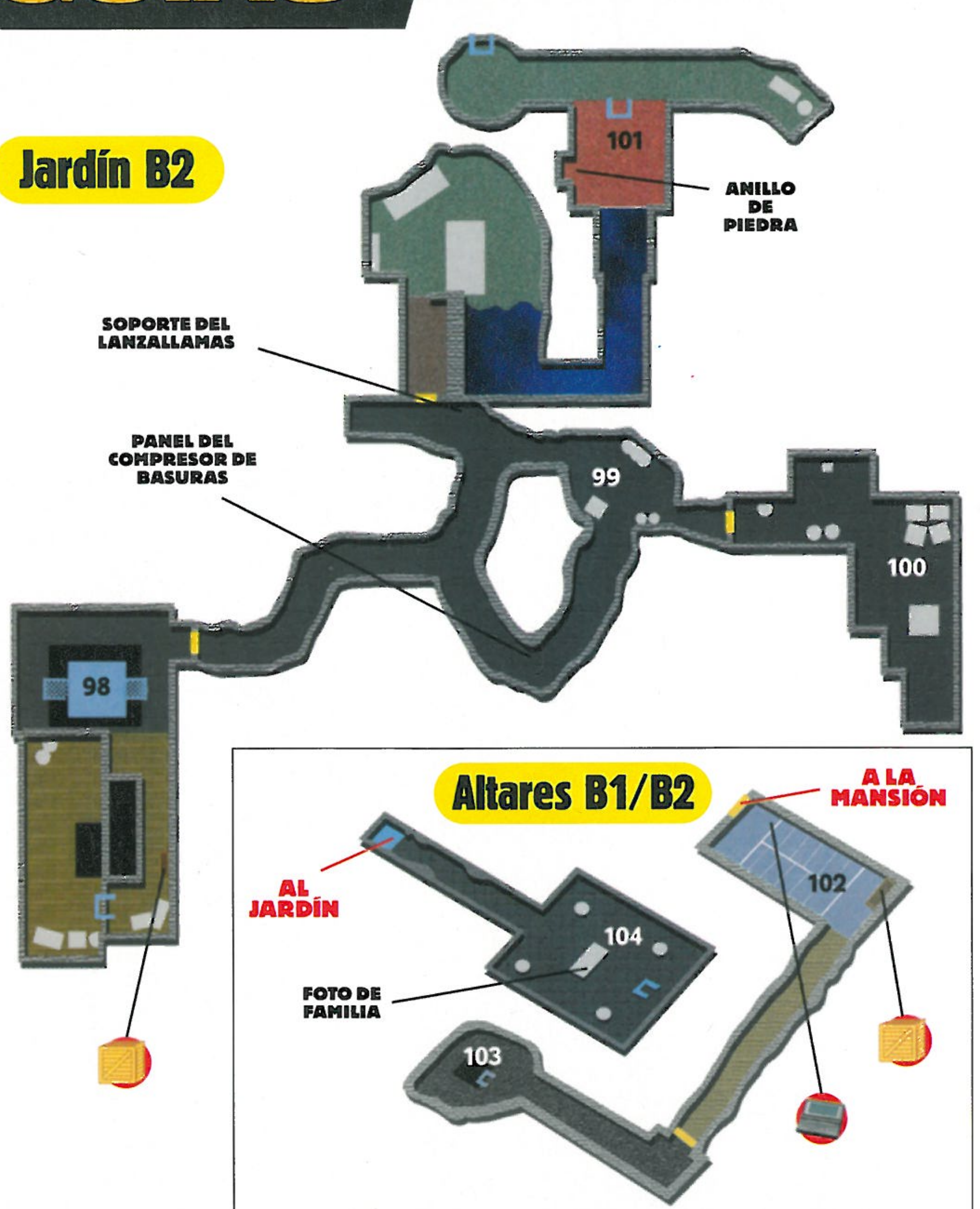
26 La piscina

Ve a **61**, **encaja la batería en el hueco y sube por el elevador**. Ve a **60** y **utiliza la manivela para llenar la piscina**. Vuelve a usar el elevador de **59** y entra por donde antes caía el agua en **61**. **89-(B1)** Deja la Manivela en el baúl, ya es inservible.



27 Haciendo amigos

Entra en **91(B1)** y **coge 2 cargas de pistola y el engranaje**. Cuando entres en **92** quítale la manivela hexagonal al desgraciado de Enriquito y cuidado al salir, porque... ¡croac, croac! (TATACHISSS... ¿tampoco? No es de extrañar, no) Deja el eje en el baúl y **utiliza la manivela para poder seguir avanzando (1)**. En **93** ve hasta la roca; grande, ¿verdad? **Date la vuelta y corre (2)** hasta el hueco dónde está el lanzallamas. Aunque esté hecho una patata, recógelo. Avanza por el túnel donde estaba la roca y coge cartuchos de escopeta. Entra por el hueco que ha hecho la roca.



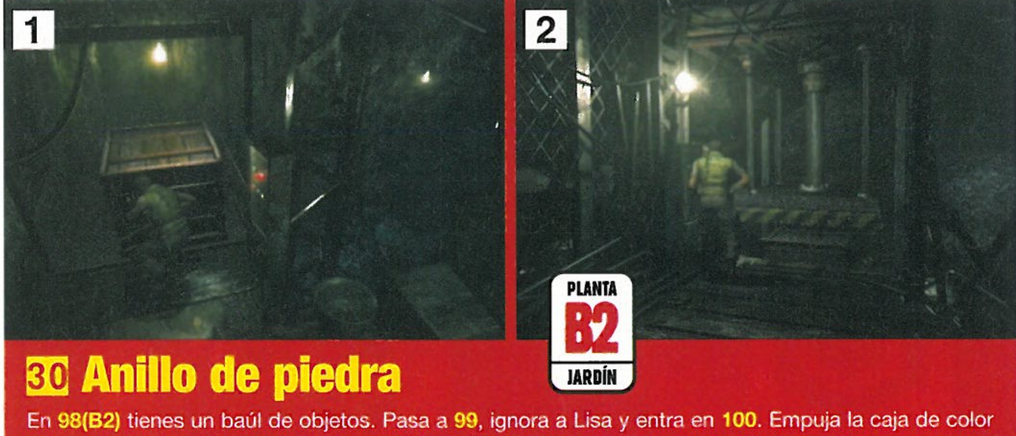


28 Arácnidos

Utiliza el **rifle de asalto para la araña más gorda de 94**. Cuando palme, equípate el lanzallamas para quemar a las otras dos **(1)**. Quema las telas de araña de la puerta si no se ha terminado el lanzallamas, sino, con el cuchillo. Si estás envenenado cúrate con la hierba azul de 95. Coge el mapa **Jardín B1**. Dirígete al soporte metálico y deja el lanzallamas para que se abra la puerta.

29 El elevador

Utiliza la manivela tres veces y **corre hacia el hueco de la pared** que hay un poco más adelante. Si quieres puedes avanzar antes, para coger un botiquín. Entra en 97 y empuja la estatua hasta la plancha de hierro. Utiliza la manivela dos veces y **arrastra la estatua al círculo central**. Consigue que quede mirando hacia donde mira la otra y encájala en su hueco. Coge el cilindro y vete al baúl. Combina el engranaje y el cilindro y examínalo hasta ver los números. Mételo en 91 e **introduce la combinación numérica**. Usa el elevador.



30 Anillo de piedra

En 98(B2) tienes un baúl de objetos. Pasa a 99, ignora a Lisa y entra en 100. Empuja la caja de color más oscuro hasta el montacargas y acciónalo **(1)**. Date la vuelta y sube por la caja de los sacos para coger munición. Vuelve a 98 y baja por la escalera. Arrastra la caja del montacargas hasta que caiga al compresor de basura. Actívalo y coge el lanzallamas **(2)**. Ahora ve a 99 y mueve la palanca para poder colocar el lanzallamas y abrir la puerta. En 101 atraviesa la habitación y corre por el agua hasta llegar al nidito de Lisa. **Coge el Joyero y examínalo**. Sube por la escalera y utiliza las plantas Azul y Verde si te han envenenado. Sube por la otra escalera y aparecerás en 58. Coge **el objeto de metal y únelo al anillo** que has conseguido en el joyero. Deja un hueco libre para dirigirte a 15(Mansión1F) y coger el otro octógono de piedra y metal. Ve a 1 por 6, 28 y 16. Baja hasta la puerta que hay debajo de las escaleras y coloca los dos objetos. Entra y salva. Recomendación: Equípate las medallas águila y lobo, rifle de asalto con munición, mágnum y alguna hierba.



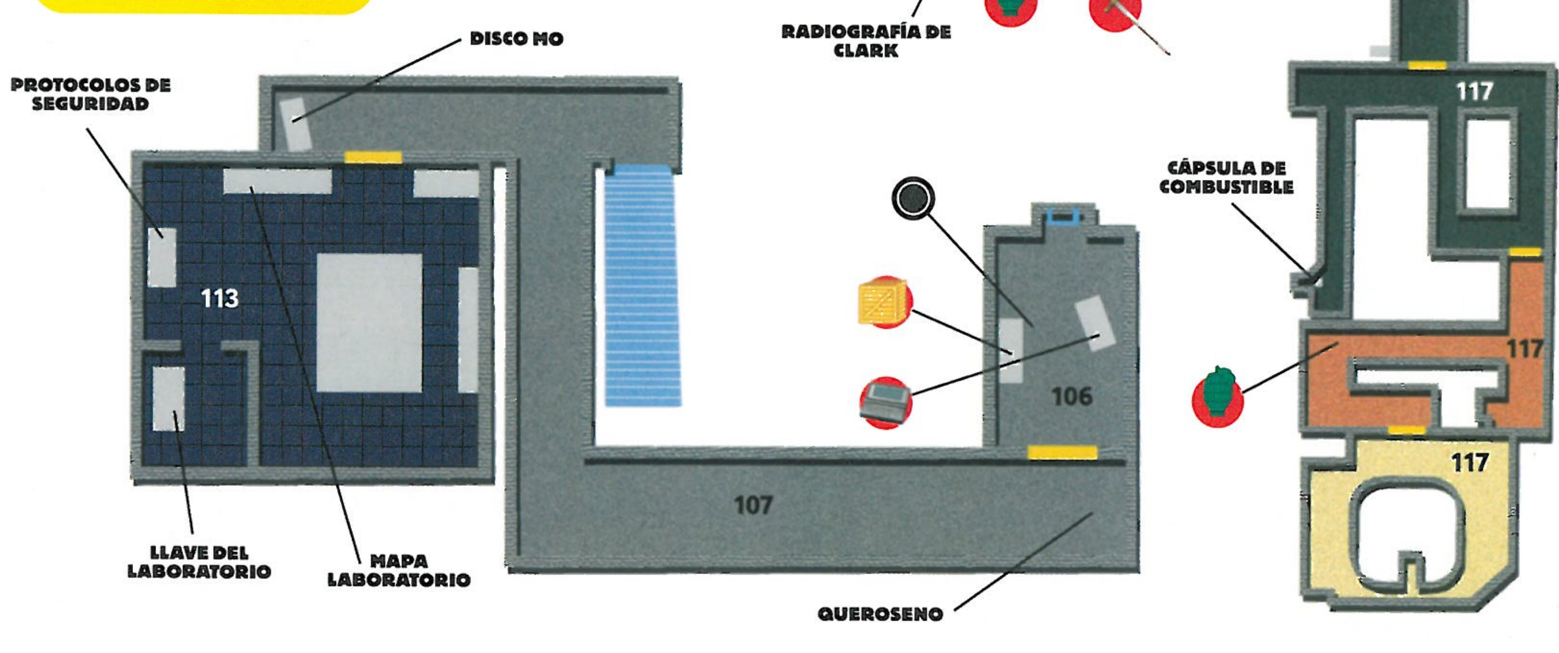
31 El final de Lisa

Baja por las escaleras hasta 104 (Altar B2). Tira los cuatro obeliscos; Lisa verá la foto de su madre y **se tirara al vacío sin que gastes munición**. Coge la foto, entra por la puerta que se acaba de abrir y sube hasta 63 (Jardín) para **colocar las medallas en la fuente (2)**. Baja por las escaleras, utiliza el elevador y.... Recomendación En vez de tirar los pilares, puedes utilizar la mágnum, el rifle de asalto o la escopeta contra Lisa. Pero es más rápido con la mágnum.

Parte Final

Laboratorio

¡Aquí, en estos laboratorios es donde se armó el tinglado! Lo vas a comprobar muy pronto, en cuanto saludes a las quimeras. ¡Ah, y a Tyrant también! ¡Dile que adiós!





32 El ordenador

Coge sólo el recipiente de combustible y la pistola con munición. Entra en 107(B2) llena el recipiente de queroseno y quema a los zombies. Coge las dos plantas verdes y disco MO. Deja estos objetos en el baúl y vuelve a llenar el recipiente de combustible. Baja por las escaleras a 108(B3). Da sepultura a los zombies y coge el puñal de defensa. Avanza hasta 109(B3) y coge las dos radiografías **(1)**. Colócalas en la pantalla luminosa y muévelas hasta conseguir, **encendiendo la luz, un órgano rojo en cada radiografía (2)**. Memoriza las iniciales. Consigue la carta del científico. Dirígete a 111(B3) y ve al ordenador. **LOGIN: "John", PASSWORD: "Ada"**, 2° PASSWORD:... ¡Qué pasa! ¿No te acuerdas de las iniciales de los organos, o qué? Va, venga: "CELL". Abre todas las puertas. En la habitación encontrarás **balas de mágnum, botiquín, granada y documento V-ACT.** Recomendación: Ve a 106 y equípate sólo el rifle de asalto y un disco MO. Verás qué bien.



33 El vídeo de Kenneth

112(B3)- Deja que te agarre el zombie y métele una granada "pa'l cuelpo". Utiliza el disco MO en el lector. Coge el filtro, balas de mágnum y Fax. Deja las balas de mágnum en el baúl. Ve a 113(B2) y **utiliza el filtro en el proyector (1)** y quédate con los números para ir al panel a teclearlos; se abrirá un muro. **Entra, coge la llave y mira el vídeo de Kenneth**. Consigue el Mapa del laboratorio, Spray, Protocolos de seguridad, cartuchos de escopeta y disco MO.

Laboratorio 1F

BENGALAS

Laboratorio B4

119

120

NOTA DE OBSERVACIONES I WILLIAM BIRKIN LLAVE MAESTRA

Laboratorio B1

FUSIBLE

121

105

AL JARDÍN

34 Utilizar el disco MO

114(B3)- Empuja la estantería metálica y coge los cartuchos. **Entra por el conducto y aparecerás en 115b**. Mata a las quimeras y deslízate por el otro conducto para aparecer en **113(B2)** y utilizar el disco MO en el lector. Coge la granada. **Empuja el estante para poder salir por la puerta**. Accede a **115** y deja a los muertos que te den un abrazo para taparles la boca con una granada. En cuanto se les da cobilla cómo se ponen, de verdad... Y en **116** coge cinta, cartuchos y spray. **Recomendación:** Salva la partida y equípate el rifle, munición, disco MO y alguna hierba.



PLANTA
B3
LABORAT.

35 Montacargas on

117(B3)- Dirígete hacia la derecha y coge la cápsula. Mata a las tres quimeras. Pasa por la puerta y utiliza el disco MO. Vuelve a salir y ve a **109** para **llenar la cápsula**, y recuerda... ¡no corras! Vuelve a **117** y deja la cápsula dónde la cogiste, ahora ya puedes correr...Así que corre hasta el final de **117** y **activa el montacargas**. Entra en **116**. **Equípate:** Mágnum, munición, Rifle de asalto, cartuchos, plantas y deja un hueco libre en el inventario. Ahora acciona el montacargas **(1)** de **118** y vendrá Rebecca.





PLANTA
1F
LABORAT.

36 Destruir a Tyrant

Coge los cartuchos de escopeta de **119 (B4)** y entra en **120 (B4)**. Dispara a Tyrant con el rifle de asalto, y si se pone muy tirante, con la Mágnum. Una vez "muerto" acciona el panel para abrir la puerta... y levanta a Rebecca del suelo. Quítale a Wesker las observaciones de William Birkin. Corre hasta **110 (B3)** y **baja las palancas** que hay junto a la puerta. Ahora a **121 (B3)** para **sacar a Jill de la celda**. Vuelve a entrar a **121** y coge cartuchos de escopeta. Corre hasta **106 (B2)**, sube por la escalera y entra en **122 (B1)**. **Coge los cartuchos y el Fusible**, y el botiquín si te ha quedado algún hueco. **Usa el fusible en el montacargas** de este pasillo, equípate la magnum y sube por el montacargas. **Coge el estuche de bengalas y utilízalo**. Dispara a Tyrant hasta que mueva los brazos **(1)** y esquívalo. Si te agarra podrás usar las granadas, pero no reventará porque se caerán al suelo; eso sí, le harán pupita. Cuando te arrojen el lanzacohetes del helicóptero cógelo y, con suerte, de un tiro te lo cargas; si es que no te para el cohete **(2)**. Colócate a una distancia prudente y... ¡FIN!

- Solución completa del quinto y último nivel.
- Ábrete camino hasta el super jefe final.
- Táctica rápida y segura para acabar con él.

Os quiero mucho, mis niños, pero... ¡me largo!

PIKMIN

TERCERA ENTREGA Y FINAL

Después de vivir (más bien sobrevivir) a tantas aventuras en este extraño planeta, las ganas de volver nos desbordan sin remedio. Pero tranquilos, estamos a tres pasos del final. Sólo tenéis que leerlos y hacer las maletas.

La prueba final

La verdad es que podríamos despegar rumbo a casa en cualquier momento porque la nave ya puede "rular". Pero a estas alturas, y después de lo que hemos pasado, sería mucho más placentero recuperar todas las piezas y volver a casita con el cabezón bien alto, ¿verdad? Pues a ello.



1 ¡Puentes arriba!

En esta fase necesitaremos la ayuda de todos nuestros Pikmin. Lo primero es **despertar a 90 Pikmin azules** y mandarles a **desplegar los dos puentes de madera (1)**. Mientras están a lo suyo, **despertamos a 8 amarillos** y nos dirigimos prestos al punto A. Los lanzamos a la islita que tenemos justo delante **(2)**. Cruzamos, y los volvemos a lanzar hasta la siguiente orilla **desde el pequeño montículo de piedra (3)**. Por último los lanzaremos, otra vez, para que recojan las bombas-rocas escondidas en la tubería **(4)**. De vuelta a las cebollas, debéis tener mucho cuidado. Recordad que si lanzáis un Pikmin amarillo con bomba-roca y lo llamáis con el silbato, éste **plantará su regalito y lo hará explotar**. Simplemente rozarlos un poco y ellos volverán bajo nuestro control de inmediato.

LOS SIMBOLOS EN LOS MAPAS



Los Pikmin necesarios para transportar la pieza hasta la nave de Olimar.

Los colores de Pikmin que debéis utilizar para llegar hasta la pieza.

Muro de madera.
Muro de piedra.



La nave de Olimar, donde debéis llevar las piezas.

Las "cebollas" donde creáis y almacenáis a los Pikmin.

Bomba Roca. Sólo la pueden coger los Pikmin amarillos.















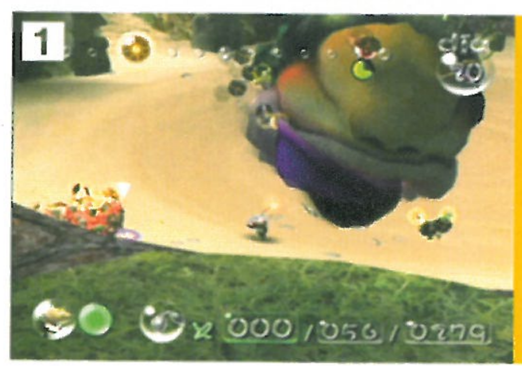


2 ¡Muros abajo!

Es tiempo ahora de recoger todos los Pikmin azules y devolverlos a su cebolla, pues no volveremos a utilizarlos. A continuación, **derribaremos el muro de roca** con nuestros colegas amarillos **(1)**. Una vez hecho esto, con un grupo de unos **30 Pikmin rojos,** nos encaminaremos hasta el punto B. Allí los lanzaremos **a la pasarela metálica** plagada de géiseres **(2)** y nos ponemos en paralelo a ellos.

3 ¡Todos al centro!

Lo único que debemos hacer es **guiarlos hasta el final** de la pasarela metálica, y desocuparlos con el botón X **(1)**. Volvemos para cruzar por los puentes hasta donde se corte el camino. Ahora llamaremos a nuestros colegas colorados con el silbato y los conduciremos con el Stick-C cerca de la caja. Ellos **se encargarán de moverla y liberar el camino**. Si tenéis problemas de visualización, utilizad la perspectiva cenital (botón Z) para asegurar la operación **(2)**. Cuando hayan movido la caja, prepararemos un total de **30 Pikmin amarillos y 70 rojos.** Derribamos el muro de madera **(3)** y, **sin rozar siquiera el animalejo del centro,** tiramos el otro muro en la parte derecha de la plaza. Cogemos el **mayor número de bombas-roca situadas en los puntos C, D y E** con nuestros **Pikmin amarillos (4).** Ya sólo queda acercarse al montón de ojos y darle una palmada en la espalda.





NECESITAS
100
UTILIZAS

4 ¡Y para dentro!

Para acabar con "don gordo" será necesario usar cebo: **cebo amarillo.** Lo primero es salvaguardar a los rojos cerca de la segunda puerta de madera. **Abandonamos 6 amarillos armados frente al monstruo** y esperamos a que se los zampe **(1)**. Harán explosión en su estómago dejándolo atontado. En ese momento **nuestros 70 rojos se comerán -literalmente- su cara (2)** (especialmente los ojos). Repetid el proceso hasta que quede seco. De nada.

- Por fin, última entrega de nuestra guía Pokémon.
- Claves para vencer a Ash y a Gary.
- Cómo hacerse con todas las medallas.

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

DECIMOCTAVA Y ÚLTIMA PARTE

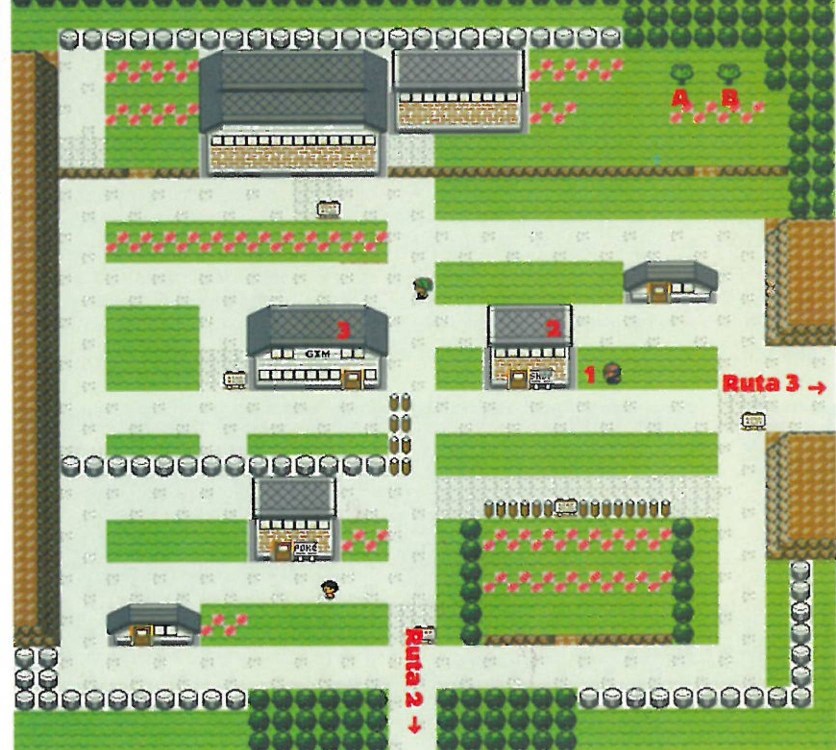
Enhorabuena. Hemos completado la aventura. Por fin hemos destapado todos los secretos del juego, incluso las claves para vencer a Ash y a Gary. Basta leer de arriba abajo estas nueve páginas para doctorarse en Pokémon.



Ciudad Plateada

En esta Ciudad tendrás un interesante combate contra nuestro viejo amigo Brock. También verás el MUSEO DE LA CIENCIA, pero está cerrado. Una pena.

CIUDAD PLATEADA





NO LO OLVIDES



1 Ala Plateada /Ala Arcoiris

Habla con el anciano que pasea por la ciudad y conseguirás ALA ARCOIRIS si juegas a Oro, y ALA PLATEADA si tu edición es Plata. Con ALA ARCOIRIS puedes capturar a Ho-oh en TORRE HOJALATA, y con ALA PLATEADA ver y pillar a Lugia en ISLAS REMOLINO.



2 La tienda

Puede que a estas alturas del juego las Balls de esta tienda no te parezcan interesantes, pero al menos son baratas.

LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600
Despertar	250
Super Poción	700
Antiquemar	250
Súper Repel	500
Antídoto	100
Antiparaliz.	200



3 El gimnasio

El líder de este gimnasio se llama Brock y el premio por derrotarle será nada menos que la **Medalla Roca.** Poco se puede decir de él que ya no sepas. ¿Que no conoces a Brock? Pues será que eres un entrenador de otra galaxia. Precisamente junto a este recuadro tienes una completa lista de consejos para acabar con él.



¡CONSÍGUELOS!	
A. BAYA MENTA	B. BAYA HIELO



Pokétruco

Existen Combos que resultan sorprendentes. Por ejemplo, si combinas el ataque Tóxico con el movimiento Protección, conseguirás que el oponente pierda PS a causa del envenenamiento, mientras ataques no te afectan nada.

El único problema de esta Combo es que cuando usas muchas veces Protección, este movimiento acabará perdiendo efectividad. Recuerda que Protección (MT 17) la puedes comprar en el Centro Comercial de Ciudad Azulona.



Líder Pokémon #14



Brock es un entrenador muy curtido en el combate con Pokémon de tipo roca, no en vano es un experto criador de esta especie. Aunque sus Pokémon son excelentes, debería incorporar algún Pokémon de otro tipo para equilibrar a su equipo.

BROCK

El tipo básico de sus Pokémon es roca. El segundo tipo de Graveler, Rhyhorn y Onix es tierra, y el de Omastar y Kabutops, agua. Son sensibles a los ataques tipo planta.

Equipo de Brock

GRAVELER Nv 41	**RHYHORN** Nv 41
OMASTAR Nv 42	**KABUTOPS** Nv 42
ONIX Nv 44	

Consejos para Brock

Si tienes un Pokémon de tipo planta que conozca un potente ataque del mismo tipo, úsalo. Otra forma de derrotarle es usar un Pokémon eléctrico contra Kabutops y Omastar, y uno de agua contra el resto.

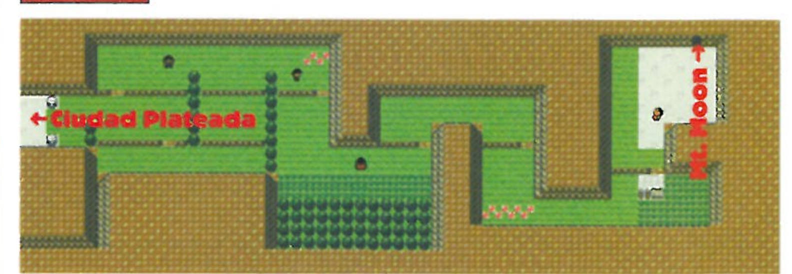
Premios Brock

MEDALLA ROCA
Esta medalla hará que tus Pokémon sean aún más fuertes.

Ruta 3

Una ruta poco interesante en la que, por lo menos, tendrás varios entrenadores con los que desentumecer a tus Pokémon. Hala, a luchar.

RUTA 3



Mt. Moon

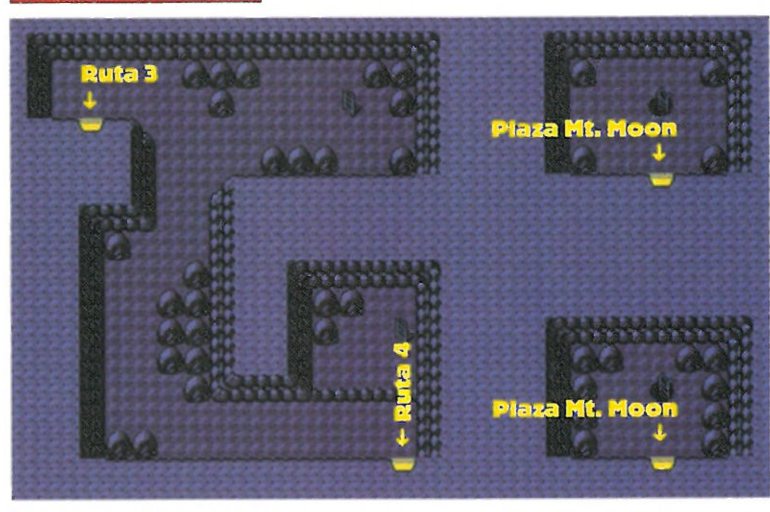
Si vienes a la PLAZA MT. MOON un lunes por la noche, asistirás a un espectáculo que ningún entrenador debería perderse: la danza de los Clefairy. ¡¡Es de lo más exótico, colega!!

2 Bailando con Clefairy

Todo entrenador que se precie debería venir a este lugar un lunes por la noche, si no quiere perderse un momento excitante. ¿Que qué pasa aquí? Pues que verás a dos Clefairy en el cercado, bailando alrededor de una roca. Como son escurridizos saldrán huyendo al poco tiempo, pero no te apenes, usa Golpe Roca y conseguirás una PIEDRA LUNAR, como el prota de la imagen.



CUEVA MT. MOON



¡TU RIVAL!

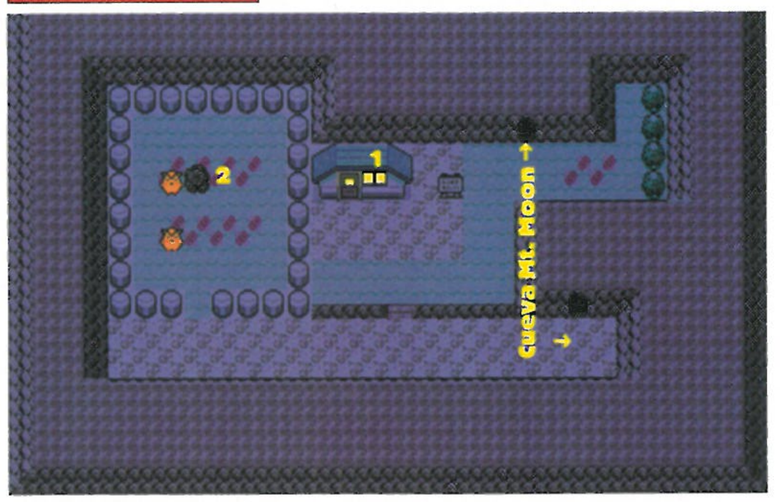
¿A que creías que ya no te lo volverías a encontrar? La verdad es que este chaval nunca aprende, así que tendrás que darle otra lección.

El equipo que utiliza nuestro querido rival ya lo conoces de combates anteriores. Pero no te confíes porque esta vez **Sneasel y Magnetón** estarán en el nivel 41, **Golbat** en el 42, **Alakazam y Gengar** en el 43, y **Meganium, Typhlosion o Feraligatr** en el 45.

Si alguien en tu equipo conoce **Terremoto,** podrás derrotar con facilidad a **Magneton y Gengar.** Contra **Sneasel** procura usar un ataque potente de **tipo lucha**; contra **Golbat,** uno de **tipo eléctrico;** y contra **Alakazam,** uno de **tipo siniestro.**



PLAZA MT. MOON



1 La tienda

Si vienes por el día, el empleado de esta curiosa tienda te venderá **objetos que seguro que nunca has visto en las demás tiendas.**

LISTA DE PRECIOS

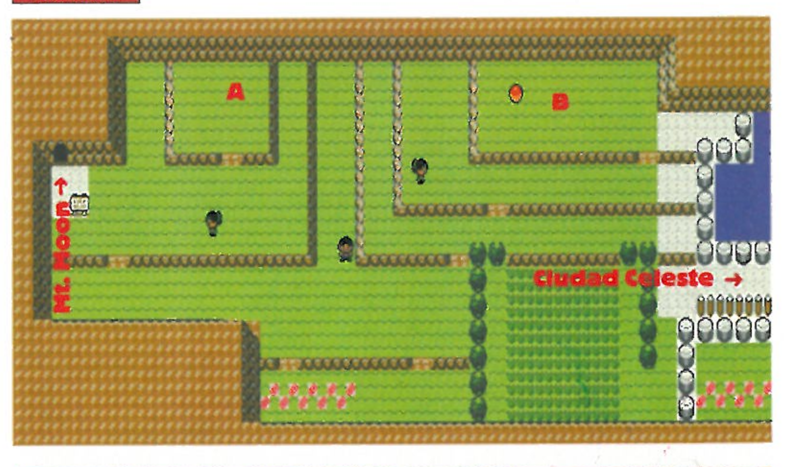
Poké Muñeco	1000
Cart-Retrato	50
Agua Fresca	200
Refresco	300
Limonada	350
Repelente	350



Ruta 4

Esta Ruta te llevará de vuelta a Ciudad Celeste. No vas a encontrar demasiadas cosas interesantes, pero conviene explorarla. Nunca se sabe qué pequeños secretos se puede uno encontrar.

RUTA 4



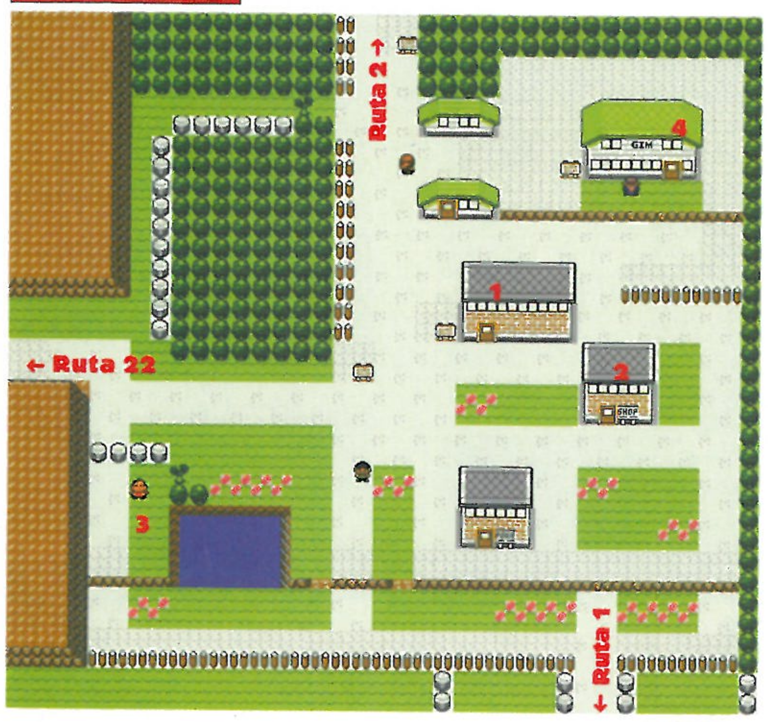
¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRA BALL (Objeto Oculto)	B. MÁS PS

Ciudad Verde

En esta ciudad el líder del gimnasio es el famosísimo Gary. Para luchar contra él, antes tendrás que ir a buscarle a ISLA CANELA.

CIUDAD VERDE



! NO LO OLVIDES

1 Un combate al día





En la CASA DE ENTRENADOR podrás combatir una vez al día contra los Pokémon del último entrenador con el que usaste REGALO MISTERIOSO. **Ganarás Puntos de Experiencia, y podrás estudiar detenidamente los equipos de tus amigos.**

Si no has podido usar REGALO MISTERIOSO con nadie, ROLÁN te retará usando un Meganium N50, Typhlosion N50 y Feraligatr N50.

Líder Pokémon #16



Azul es todo un campeón, o al menos lo fue una vez. Nuestro rival no está especializado en ningún tipo de Pokémon y por eso ha formado un equipo muy equilibrado que resulta temible. Sin embargo, con nuestros consejos podrás superarle. Seguro.

AZUL

Azul tiene un gran equipo. Sus Pokémon pertenecen a los tipos normal/volador (Pidgeot), psíquico (Alakazam), tierra/roca (Rhydon), planta/psíquico (Exeggutor), agua/volador (Gyarados) y fuego (Arcanine).

Equipo de Azul

PIDGEOT Nv 56	**ALAKAZAM** Nv 54
RHYDON Nv 56	**EXEGGUTOR** Nv 58
GYARADOS Nv 58	**ARCANINE** Nv 58

Consejos para Azul

Hay varias alternativas para derrotar a Gary. Una puede ser usar un **ataque de tipo agua** (ej., Surf) **contra Rhydon y Arcanine;** uno de **tipo eléctrico** (ej. Trueno) contra **Pidgeot y Gyarados;** y uno de **tipo siniestro** (ej., Triturar) contra **Alakazam y Exeggutor.** Otra alternativa es usar **Terremoto contra Rhydon y Arcanine; Puño Hielo contra Pidgeot, Lanzallamas contra Exeggutor...**

Premios Azul

MEDALLA TIERRA

No tiene ningún efecto sobre tus Pokémon, pero ya no te hace falta ninguna ayuda porque **para cuando tengas esta medalla, serás el mejor de todos. ¿O lo será Ash?**

2 La tienda

Esta es la última tienda de Kanto y probablemente **una de las mejor surtidas.** Más vale que te aprovisiones bien antes de luchar contra Gary.

LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200
Antídoto	100
Hiper Poción	1200
Antiparaliz.	200
Cura Total	600
Despertar	250
Revivir	1500
Antiquemar	250
Antídoto	100
Carta Flor	50



3 Come Sueños

Habla con el **chaval dormilón** que hay al oeste de la ciudad, junto al pequeño lago, y conseguirás la **MT42 o Come Sueños**. Este movimiento de tipo psíquico funciona sólo con Pokémon dormidos. Permite robar PS al rival y los añade al Pokémon que use este ataque. ¿No te parece flipante?



4 El gimnasio

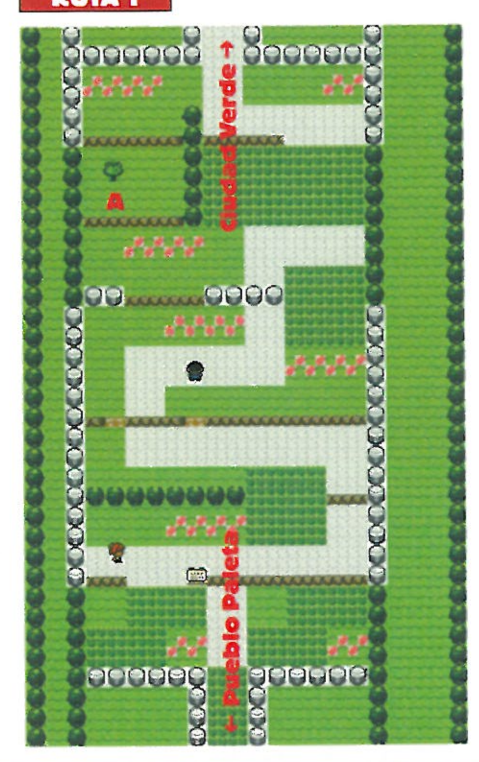
Para luchar contra Gary (Azul -como te mostramos en la página anterior-) primero tendrás que viajar a ISLA CANELA para encontrarle. Cuando lo hagas, regresará a su gimnasio y esperará para retarte a un combate que te permitirá conseguir la MEDALLA TIERRA, la última medalla de Kanto.



Ruta 1

¡Por fin la Ruta 1! Ya estamos muy cerca de PUEBLO PALETA, casi al ladito, el pueblo natal de Ash, de Gary y de nuestro amado Profesor Oak. ¿Nos estarán esperando?





¡CONSÍGUELOS!

A. BAYAMARGA

Pueblo Paleta

Hemos llegado al hogar de nuestros viejos amigos. El Profesor Oak nos está esperando, pero Ash y Gary no están. ¿Por dónde andarán?

PUEBLO PALETA



! NO LO OLVIDES

1 Tómate un té

Todos los días, cuando den **las 3 de la tarde, ven a Pueblo Paleta a tomarte un té con DALIA,** la hermana de Gary, y de paso podrás limpiar a uno de tus Pokémon. Esta es una de las formas más sencillas y baratas de aumentar la felicidad de tus Pokémon. Así que, ¿por qué desperdiciar la oportunidad?



2 Visita a Oak

Cuando ganes todas las medallas de Kanto, es muy importante que vengas a hablar con el Profesor Oak. Él es el único que podrá arreglarlo todo para que puedas acceder a MONTE PLATEADO y buscar a Ash. Ah, por eso era tan vital, porque nos dicen dónde está Ash...



Ruta 21

Aunque vamos en busca de Gary, deberías hacer un alto en el camino e intentar capturar uno de los codiciados Mr. Mime que viven por esta ruta.



Isla Canela

Esta no es la ISLA CANELA que todos conocimos en las ediciones anteriores. Parece que la erupción de un volcán lo ha cambiado todo.



1 ¿Quién es ese chaval?

Pues ese chaval que parece despistado **es Gary.** Tienes que hablar con él para que entre en razón y **vuelva a su gimnasio de CIUDAD VERDE.** Allí te esperará para disputar un duro combate por la última medalla de KANTO.



Islas Espuma Ruta 20

Dos rutas y unas islas en las que Blaine ha instalado su gimnasio. La erupción de ISLA CANELA destruyó el suyo y al muchacho no le ha quedado más remedio que improvisar uno.

ISLAS ESPUMA Y RUTA 20



NO LO OLVIDES

1 El gimnasio

¡Pobre Blaine! La erupción de ISLA CANELA le ha dejado sin gimnasio y se ha instalado en una cueva. A pesar de todo, **no ha perdido su pericia con los Pokémon de fuego,** aunque a estas altura, te resultará muy fácil derrotarle y ganar la **MEDALLA VOLCÁN.**



Pokétruco

¿Sabías que un Pokémon dormido puede seguir atacando?

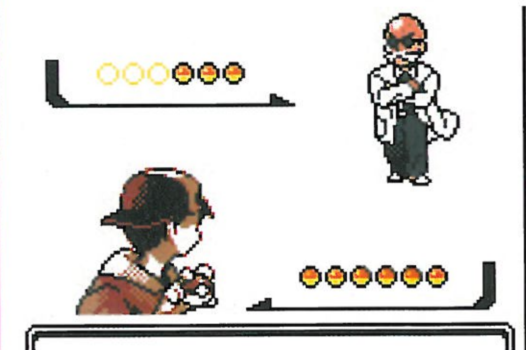
Cuando un Pokémon usa Descanso se echa a dormir para recuperar sus PS y curar sus problemas de estado. Si ahora ese Pokémon usa Ronquido o Sonámbulo, podrá seguir atacando. ¿A que mola la combinación? Ronquido es un ataque de tipo normal, y Sonámbulo elegirá al azar cualquier ataque que conozca el Pokémon que lo usa.



Ruta 19

Aquí básicamente nos vamos a encargar de hacer trizas a Blaine. En realidad la Ruta 19 forma parte del complejo Islas Espuma-Ruta 20, así que no hacen falta muchas más explicaciones.

Líder Pokémon #15



Blaine es muy hábil usando los Pokémon de fuego y si le observas bien, sin duda podrás aprender mucho. Sin embargo, Blaine aún tiene mucho que mejorar, y para ello debería equilibrar su equipo.

BLAINE

Todos los Pokémon de Blaine son de tipo fuego y además Magcargo pertenece también al tipo roca. Está claro que a estos Pokémon les sentará muy mal un buen remojón.

Equipo de Blaine	
MAGCARGO Nv 41	**MAGMAR** Nv 45
RAPIDASH Nv 50	

Consejos para Blaine

A estas alturas de la película seguro que no te hacen falta muchos consejos para vencer a Blaine. Sin embargo, por si te has perdido algo, te diremos que un **buen ataque de agua (p. ej. Surf) o buen ataque de tierra (p. ej. Terremoto) serán suficientes** para fulminar a todo el equipo de Blaine. Parece mentira, qué fácil...

Premios Blaine

MEDALLA VOLCÁN

Otra medalla más que te acerca al combate final contra Ash.

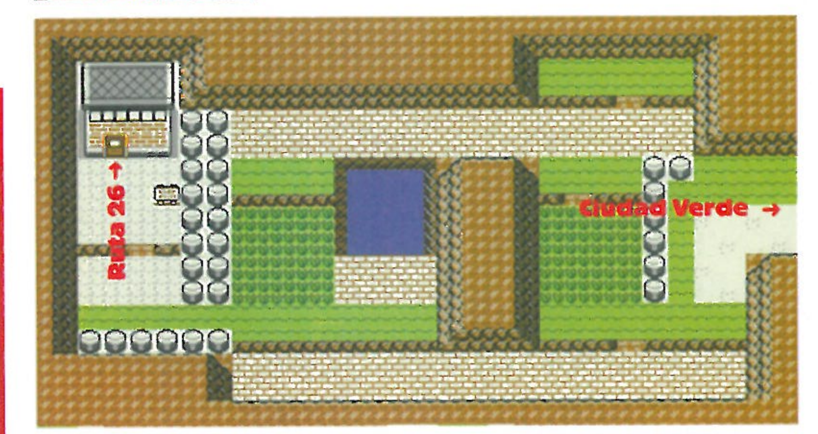
¡Hazte con todos!

SHELLDER		CORSOLA	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
(Péscalo con la Súper Caña)		(Péscalo con la Súper Caña)	

Ruta 22

Tras derrotar a Gary en C. VERDE, ve a PUEBLO PALETA y habla con Oak. O te llevarás una sorpresa.

RUTA 22



Ruta 28

En esta ruta los Pokémon salvajes tienen niveles muy altos. Aquí sí que puedes entrenar bien a tus Pokémon para que ganen experiencia rápidamente.

RUTA 28



! NO LO OLVIDES

1 El Ala de Acero

Parece que en esta casa se oculta una señora famosa que quiere vivir tranquila. A cambio de que no reveles su escondite te entregará la **MT47 o Ala de Acero**. Este ataque de tipo acero es potente y preciso. Tiene un 10 por ciento de probabilidades de subir la DEFENSA del atacante.



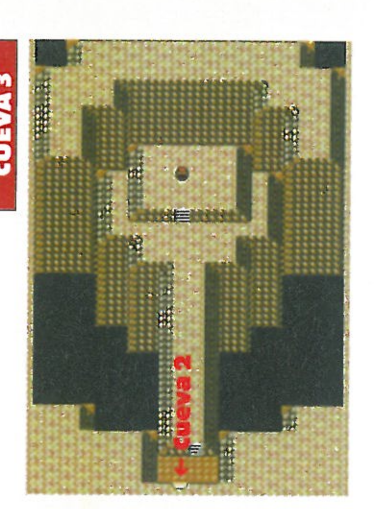
Cueva Plateada

En las profundidades de CUEVA PLATEADA te espera Ash (Rojo) para el combate definitivo. ¡Enhorabuena! La aventura ha terminado, pero todavía queda que te hagas con todos.

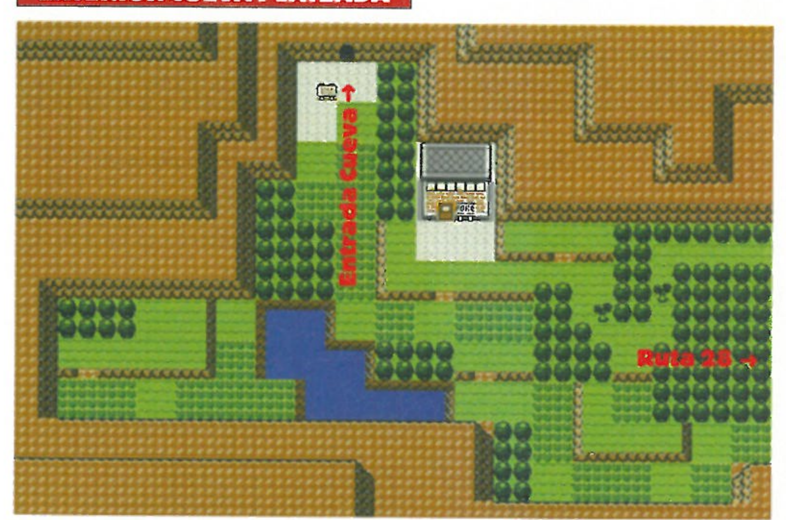
CUEVA 1



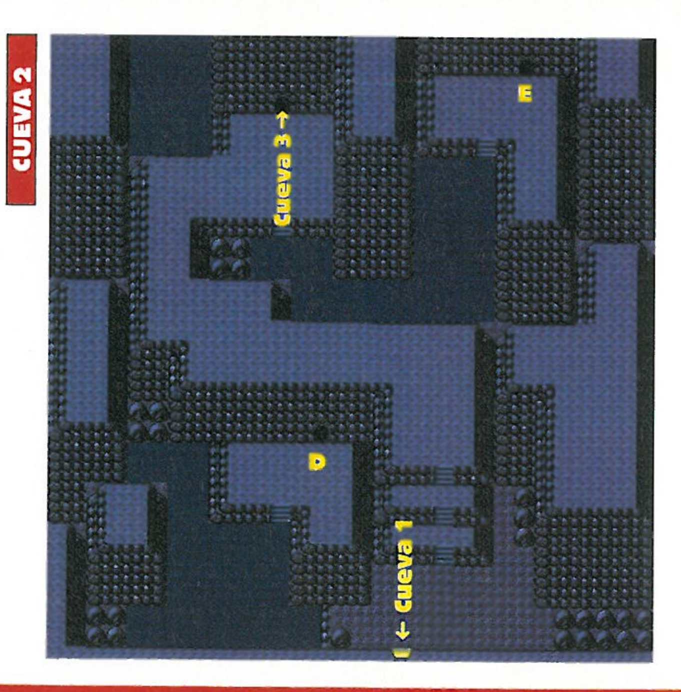
CUEVA 3



EXTERIOR CUEVA PLATEADA



CUEVA 2



¡CONSÍGUELOS!

A. PRECISIÓN X	**D. MÁX REVIVIR** (Está en el interior de la cueva)
B. ELIXIR MÁX	**E. RESTAU. TODO** (Está en el interior de la cueva)
C. CUERDA HUÍDA	

Entrenador Ash (Rojo)



Ash es el mejor. Se ha refugiado en CUEVA PLATEADA para entrenar a su equipo y así perfeccionar su técnica. Sin duda es un entrenador insuperable.

ASH

El equipo de Ash es un equipo equilibrado, poderoso y con ataques muy bien seleccionados. La técnica de combate de su Espeon (psíquico) y de su Snorlax (normal) es tan refinada, que te resultarán muy duros de pelar.

Equipo de Ash

PIKACHU Nv 81	**BLASTOISE** Nv 75
ESPEON Nv 73	**CHARIZARD** Nv 77
SNORLAX Nv 75	**VENUSAUR** Nv 77

Consejos para Ash

Aparte de tener un equipo con niveles similares a los del rival, deberías utilizar los siguientes ataques: **Terremoto contra Pikachu, Triturar contra Espeon, Tajo Cruzado contra Snorlax, Rayo o Trueno contra Blastoise, Surf contra Charizard y Psíquico contra Venusaur.**

Premios Ash

Cuando derrotes a Ash, **tendrás el honor de ser el mejor** y encima serás obsequiado con la visión de unos bonitos créditos.

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

15ª ENTREGA Y ÚLTIMA

EL FINAL DE LA AVENTURA

CIUDAD PLATEADA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MEDALLA ROCA (LA CONSIGUES AL DERROTAR A BROCK)

En CIUDAD PLATEADA explora la ciudad antes de ir al gimnasio. El MUSEO DE CIENCIA está cerrado. ¿Por qué habrá tantas cosas cerradas en Kanto?

Habla con el anciano junto a la tienda **[A]** y recibirás un objeto muy importante. El **ALA PLATEADA** (para capturar a Lugia en Plata) y el **ALA ARCOIRIS** (para ir a por Ho-oh en ORO). Captura tu segundo pájaro legendario, pensando en que aún debes luchar contra Gary y Ash.

Ve al gimnasio a enfrentarte con Brock. Usará un Graveler nivel 41, un Omastar nivel 42, un Onix nivel 44, un Kabutops nivel 42 y un Rhyhorn nivel 41. Si tienes un buen Pokémon de agua que sepa Surf, Brock no podrá contigo. Al vencerle recibirás la MEDALLA ROCA.

Sal de CIUDAD PLATEADA por el camino del este. Ve a la TIENDA DE REGALOS de la MT. MOON. El camino junto al cartel es la RUTA 3.

MT. MOON

Al final de la RUTA 3 verás la entrada a la cueva del MT. MOON y cuando entres aparecerá otra vez el chico del pelo rojo **[B]**. El equipo que usará el RIVAL es un Sneasel nivel 41, un Magneton nivel 41, un Golbat nivel 42, un Gengar nivel 43, un Alakazam nivel 43 y una versión evolucionada de su Pokémon de comienzo en el nivel 45.

Tras derrotarle, ve a la PLAZA MT. MOON, donde hay una casa que es una tienda secreta **[C]**.

Lo más importante de la PLAZA MT. MOON ocurre el **lunes por la noche.** Encontrarás que en el cercado a la izquierda de la tienda hay **dos Clefairy bailando** alrededor de una roca. En cuanto te vean, huirán y si partes la roca (usando GOLPE ROCA), podrás recoger una **PIEDRA LUNAR.**

Más abajo de la salida de la cueva MT. MOON, hay otra entrada que lleva a la salida en la RUTA 4.

La RUTA 4 es un camino que conduce a CIUDAD CELESTE.

Cuando termines, vuelve volando a **CIUDAD PLATEADA,** dirígete al sur y sal por la RUTA 2. Avanza siempre rumbo al sur hasta ....

CIUDAD VERDE

En CIUDAD VERDE encontrarás el gimnasio vacío. Parece que el líder es un joven de PUEBLO PALETA que anda viajando siempre. ¿Será Gary? Pues sí, y debes encontrarle.

Al sur de la ciudad, y al oeste del CENTRO POKéMON, encontrarás un árbol que puedes cortar. Habla con el muchacho dormilón que hay al lado para obtener la **MT42 o Come Sueños.**

Uno sitio interesante es la **CASA DE ENTRENADOR.** En el sótano podrás combatir una vez al día con otro entrenador para ganar Puntos de Experiencia. Si has cambiado regalos con otros entrenadores usando REGALO MISTERIOSO, cuando bajes al HALL te las verás con un entrenador que usa los Pokémon del último amigo con el que intercambiaste regalos. Si no, encontrarás a ROLÁN y sus **Meganium, Typhlosion y Feraligatr,** todos de nivel 50.

Sal por el sur de CIUDAD VERDE y llegarás a RUTA 1. Avanza al sur y por fin llegarás PUEBLO PALETA.

PUEBLO PALETA

Aquí puedes entrar en casa de GARY (AZUL) y en la de ASH (ROJO). Ambos se han marchado y nadie sabe dónde están.

Tu objetivo es encontrar a GARY y a ASH, pero antes ve al LABORATORIO de OAK, charla con él y observa bien lo que te dice. Sal, ve a la izquierda y haz SURF. Ya estás en la RUTA 21, y rumbo al sur llegarás a ISLA CANELA.

LAS ÚLTIMAS MEDALLAS

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MEDALLA VOLCÁN (LA CONSIGUES AL DERROTAR A BLAINE)
- MEDALLA TIERRA (LA CONSIGUES AL DERROTAR A GARY)

En ISLA CANELA, la erupción de un volcán ha producido cambios. El cartel que hay a la entrada del CENTRO POKéMON te informa que el gimnasio se ha trasladado a las **ISLAS ESPUMA.**

Cerca del CENTRO POKéMON está GARY. Te retará a combatir en el gimnasio de CIUDAD VERDE **[D]**. Antes de volver tienes que buscar a **Blaine,** el líder del gimnasio que antes había en ISLA CANELA.

Haz SURF junto al CENTRO POKéMON y ve al este. Cuando llegues a las ISLAS ESPUMA entra en la cueva y encontrarás a Blaine. Se enfrentará a ti con un Magcargo de nivel 45, un Magmar de nivel 45 y un Rapidash de nivel 50. Te dará la MEDALLA VOLCÁN.

Vuela a CIUDAD VERDE para enfrentarte a GARY. Sus Pokémon son: un Pidgeot de nivel 56, un Alakazam de nivel 54, un Rhydon de nivel 56, un Gyarados de nivel 58, un Exeggutor de nivel 58 y un Arcanine de nivel 58. **Obtendrás la MEDALLA TIERRA.**

EL ÚLTIMO DESAFÍO

Después de derrotar a GARY debes volver a PUEBLO PALETA a hablar con el Profesor Oak. **Como ahora tienes todas la medallas de KANTO,** te considerará preparado para ir a un sitio muy especial llamado **MONTE PLATEADO.**

Vuela a CIUDAD VERDE, toma el camino del oeste y avanza por RUTA 22 hasta llegar al **edificio de acceso a la LIGA POKéMON.** Entra, camina hacia la izquierda (antes este camino lo bloqueaba un individuo) y saldrás a la RUTA 28.

Avanza hacia el oeste y luego al norte hasta que encuentres un CENTRO POKéMON (al este hay una casa con una chica que te dará la MT47). Consulta la POKéGEAR y verás que te indica CUEVA PLATEADA. Entra en el CENTRO POKéMON, sana a tus Pokémon, elige a tu mejor equipo y salva la partida. Respira y continúa.

Sal del CENTRO POKéMON, dirígete al norte y entra en la cueva. Después de usar DESTELLO para iluminarte en la oscuridad, dirígete rumbo al norte hasta encontrar la entrada a otra cueva. En ésta verás tres escaleras que tienes que subir, y si avanzas rumbo norte, llegarás a la entrada de otra cueva. En esta última cueva acabarás encontrando a ASH (ROJO).

Esta es tu última batalla y quizá la más difícil a la que te has enfrentado. **ASH combatirá con un Pikachu de nivel 81, un Espeon nivel 73, un Snorlax nivel 75, un Blastoise nivel 77, un Venusaur nivel 77 y un Charizard nivel 77.** Cuando le venzas, ASH se irá y tú volverás a ver los créditos del juego.

Felicidades, **has completado el juego.** Ahora completa tu Pokédex.

A

este objeto que
encontré en JOHTO.








JUSTICE LEAGUE™
INJUSTICE FOR ALL
LA LIGA DE LA JUSTICIA
LLEGA A LA GAME BOY ADVANCE
Cuando la catástrofe global golpea al mundo es hora de llamar a *La Liga de la Justicia*, los super héroes más grandes de todos los tiempos.Luchando por la verdad, justicia y libertad, *Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash, Green Lantern, Hawkgirl* y *Martian Manhunter* se han reunido para luchar por el bien común contra la *Liga de la Injusticia* en una nueva aventura de acción pata Game Boy Advancé (R). Con 12 niveles de acción frenética, los jugadores deberán superar peligrosos obstáculos, luchar contra los villanos y descubrir power-ups en su camino a la victoria.
GAME BOY ADVANCE
Injustice For All video game (c) 2002 DC Comics y Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY y el logo de MIDWAY son marcas registradas de Midway Todos los derechos reservados. Distribuido bajo licencia por Midway Home Entertainment, Inc. TM, (R) y Game Boy Advance son marcas registradas de Logo, Justice League y todos los personajes relacionados y marcas son marcas registradas de y (C) de DC Comics. WBIE LOGO, TM & (C) Warner Bros. (s02)
MIDWAY
www.Virgin.es
Virgin PLAY

AGGRESSIVE INLINE

- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un tipo secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de trucos:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Todas las llaves:** Introduce SKELETON en la pantalla de códigos.
- **Barra de zumo llena:** Introduce BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start.
- **Grinds perfectos:** Escribe BIGUPYASELF .
- **Handplants perfectos:** JUSTINBAILEY.
- **Manuals perfectos:** QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



ALL-STAR BASEBALL 2003

- **Uniformes alternativos:** Mantén L + R para seleccionar atuendos.
- **Provocar a los rivales:** Haz un homerun y pulsa L o R tras la repetición para provocar a los jugadores rivales.
- **Comentarios durante los créditos:** Presiona A durante los créditos para escuchar varias curiosidades.
- **Las historietas de Thom Brennaman:** Empieza una partida y deja el mando un rato tranquilo. Después de las alineaciones y la presentación del pitcher, el comentarista empezará a contar historias que gustarán a los entendidos del béisbol.
- **Menú trucos:** Presiona L en la pantalla de selección de controlador para activar los trucos que hayas conseguido.

BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, haz L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.

BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" como password para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Fighting Vipers:** Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
- **Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Sega:** "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
- **Virtua Cops:** Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Bus:** Más Face Off, esta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. Si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y A. Hazlo al elegir tu personaje y oirás un timbre de bici.

STARFOX ADVENTURES



Modo Trucos: En la tienda y otros pocos lugares del Planeta Dinosaurio hay pozos que piden que eches Escarabajos. Si tienes 20, échalos dentro del pozo y te escupirá una moneda de Truco. Ve a ver al Gigante de Piedra y entra en el laberinto. En el centro, tras una búsqueda concienzuda, encontrarás otro pozo en el que debes echar la moneda de Truco. Te dirá que el Truco ha sido activado. Ahora salva el juego, vuelve al menú principal y selecciona "Opciones" para disfrutar de la ventajas que encontrarás.

- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje de extrañas maneras.

HECHICERO
- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO
- **VOOgro.** CAS400
- **Orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA
- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO
- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721

INVENCIBILIDAD
- INVULN como nombre

ANTI-MUERTE
- 1ANGEL es el nombre

TURBO LLENO
- PURPLE

SIEMPRE INVISIBLE
- 000000

POCIONES Y LLAVES
- ALLFUL

DISPARO RÁPIDO
- QCKSHT

GODZILLA

- **Modo Trucos:** Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden B, R, L para acceder al menú trucos.
- **Jugar como Orga:** Introduce 202412 como código.
- **Todos los monstruos:** Introduce 696924 como código. Todos los monstruos serán desde ahora accesibles, excepto Orga.
- **Modo Smog:** Introduce 913963 como código.
- **11 continuaciones en el modo aventura:** 760611 como código.
- **Todas las ciudades:** 480148 como código.
- **Personajes "canis":** 174204 como código.
- **Personajes invisibles:** 316022 como código.
- **Daño extra:** 817683 como código.
- **Energía "renovable":** 492877 como código.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



- **Chevrolet Corvette Z06:** Completa el evento número 13 en Hot Pursuit.
- **Dodge Viper GTS:** Consigue 2 millones de puntos
- **Ferrari F50:** Lidera un carrera simple con la parrilla al completo en avanzado durante ocho vueltas.
- **Ford Crown Victoria:** Completa el evento número 5 en Hot Pursuit.
- **Lamborgini Diablo 6.0 VT:** Consigue 2.5 milliones de puntos.
- **Lamborghini Murcielago:** Consigue 3 milliones de puntos.
- **McLaren F1:** Consigue 4 milliones de puntos.
- **McLaren F1 LM:** Consigue 5 milliones de puntos o gana el campeonato mundial. Casi nada.
- **Mercedes CLK GTR:** Consigue 4.5 millones de puntos.
- **Porsche Carrera GT:** Consigue 3.5 millones de puntos.
- **Vauxhall VX220:** Gana una carrera en cualquier modo de juego manteniéndote el primero durante todas las vueltas.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con calificación Oro y apuntarás fácilmente.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa "Evil Summit" con Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa "Dangerous Pursuit" con calificación Oro.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa "Forbidden Depths" con Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa "Bad Diplomacy" con Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa"Streets Of Bucharest" con una calificación Oro.
- **Power-up de disparo rápido:** Completa "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa el nivel "Mediterranean Crisis" con una calificación Oro.



LOST KINGDOMS

MATAR AL JEFE FINAL DE UN SOLO GOLPE
Tienes que utilizar la carta "Doppleganger" y atizarle con ella. Necesitarás subir la experiencia de las siguientes cuatro cartas a 9.999 puntos:
- **#45-Great Turtle**
- **#69-Blue Dragon**
- **#83-White Tiger**
- **#104-God Of Destruction**

MX SUPER FLY

- **Código maestro:** Presiona X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y en el menú principal para desbloquear todos los personajes, motos, circuitos, mini juegos y el editor.



NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y practica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test" y todo funcionará.
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. A continuación elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en la pantalla "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha..
- **Cabezones:** En "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo.
- **Jugadores invisibles:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha.

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Bonus vacacionales:
Cambia la fecha de tu Game Cube por una de las siguientes para descubrir diferentes efectos en el juego:
- **1. Enero:** Fuegos artificiales variados.
- **4. Julio:** Fuegos artificiales y otras curiosidades variadas.
- **31. Octubre:** Murciélagos gigantes sobre la puerta.
- **25. Diciembre:** Nieva.



SMUGGLER'S RUN 2

- **Coche transparente:** Introduce Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (tanto izquierda como derecha se pulsan en la cruceta, no en el stick), Z, Z, R para que tu coche sea transparente. Ten cuidado, porque los enemigos aún te ven.

SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:
- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Para poder seleccionar nivel como quien bebe agua.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Sacarás todos los golpes del héroe.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix".
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Eres un Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita, que te vendrá muy bien.

DRIVEN



- **Todos los circuitos:** En el menú principal presiona Arriba (2), Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha (2), Arriba.
- **Todos los coches:** En el mismo menú, pulsa Arriba, Abajo, Derecha (2), Izquierda, Arriba (2), Abajo.
- **Modo historia:** Pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha (2), Arriba, Abajo, Izquierda en el menú principal.
- **Campeonato Arcade:** Presiona Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo (2), Izquierda (2).
- **Campeonato multijugador:** Presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha. Y a flipar con los amigos.

TUROK EVOLUTION

- **Invencibilidad:** Introduce "emerpus" en el menú "Cheats".
- **Invisibilidad:** Introduce "sllewgh".
- **Munición infinita:** "madman".
- **Desbloquear todos los niveles:** "sellout".
- **Desbloquear armas:** Introduce "texas".
- **Desbloquear absolutamente todo:** Introduce "FMNFB".

TOP GUN COMBAT ZONES

- **MODO TRUCOS:** Escribe SHPONGLE como nombre para desbloquear todas las aeronaves y niveles.

WORMS BLAST

- **Personajes extra:** Completa los niveles en el modo puzzle. Ve a la mitad del nivel volcano para coger a Fletcher, Rocky y Superfrog.

GAME BOY ADVANCE

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título.



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.** Consigue todos los items y obtendrás la Súper voltereta.
- **Tornado.** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
- **Nivel extra.** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

CT: SPECIAL FORCES

- **PERSONAJES ESPECIALES:** Escribe"0202" como contraseña y sacarás nuevos chicos.
- **PASSWORDS**

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705



DARK ARENA

Códigos del modo trampa.

- **KEYS.** Todas las llaves.
- **MAPS.** Mapas.
- **WEAPONS.** Armas.
- **AMMO.** Munición infinita.
- **HEALTH.** Salud.
- **SKIP.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y pulsa Select para pasar.
- **PWORD.** Desactiva el modo trampa.
- **SFX TEST.** Test de efectos. Ya sabes, en las opciones tienes que desactivar los efectos y reactivarlos para oir uno al azar.
- **ALL.** Modo dios, para que lo disfrutes.

DOOM

- **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems.** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



DUKE NUKEM ADVANCE

- **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Starts, Select. Ya verás qué trucos más monos.
- **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select. Ahora puedes tirar otra.
- **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo.

FIRE PRO WRESTLING

Todos los luchadores

Selecciona la opción "Edit Wrestler" y bautiza a tu nuevo luchador de la siguiente manera: en "Nickname" introduce "ALL", en "First name" introduce "STYLE" y finalmente, en "Last Name", introduce "CLEAR". Acto seguido desactiva la opción "Exchange", cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta volver al menú principal y tendrás acceso a todos los luchadores. Asi de fácil.

HARRY POTTER

A por el troll

Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lanza un Flipendo. Llévalo al agujero más grande que hay a la izquierda.

ICE AGE

Passwords	
Nivel 2:	PBBQBB
Nivel 3:	QBCQBB
Nivel 4:	SBFQBB
Nivel 5:	DBKQBB
Nivel 6:	NBTQBB
Nivel 7:	PCTQBB
Nivel 8:	RFTQBB
Nivel 9:	CKTQBB
Nivel 10:	MTTQBB



LILO AND STITCH

Nivel-Passwords

- **La Playa:** Todos Stitch.
- **Nave nodriza.** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO.
- **Crucero espacial.** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **Planeta Junkyard.** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **¡Escape!.** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO.
- **El Rescate.** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO.
- **Competición final.** (Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con Power Ups) Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch.
- **Créditos.** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	P asswords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

ROCKET POWER

Todos los niveles. Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el gran final, introduce **b!p356bt.**

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas

Allá van algunos bonitos passwords para ayudar al perro este tan ocioso:

- **Coliseum.** MXP#2VBL
- **Ocean Chase.** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle.** 5S@C7VB8

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Una vez completado el juego puedes **escoger el nivel** pulsando Start a la mitad de la partida.

SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo. En la pantalla de elección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A..

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego.** En la pantalla "Legal" pulsa Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, R, R, y lo dejarás todo completamente limpio.
- **Borrar los "High Scores".** Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA, y a liquidar enemigos.

SPYRO: SEASON OF FLAME

- **Vidas ilimitadas:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha(3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título.
- **Spyro Azul:** Presiona Arriba(4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título.



STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan.

- Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
- Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
- Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
- Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
- Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
- Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
- Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
- Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
- Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
- Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

YOSHI'S ISLAND



- **Juegos de Bonus:** Mientras mantienes pulsado Select, presiona L (2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. Una lista de "jueguecillos" aparecerá. Si ganas el juego seleccionado obtendrás un bonito premio.
- **Niveles de Bonus:** Después de completar el juego aparecerá un nivel extra en cada mundo. Finaliza los ocho niveles de cada mundo con un 100% para desbloquear un noveno nivel en todos los mundos. ¿Veis? Juego para rato.

SUPER STREET FIGHTER II: TURBO

- **Akuma.** Acumula 5000 puntos para desbloquear a Akuma.
- **Shin Akuma.** Acumula 9999 puntos para sacar a este enigmático personaje.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Premios para el modo Career.

Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras regalitos tan suculentos como estos que te vamos a contar a continuación.

- **Décima vez.** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez.** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez.** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez.** Equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez.** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez.** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez.** Truco cámara lenta.

WOLFENSTEIN 3D

- **Todo "a tope".** Pausa el juego. Mantén L + R mientras pulsas A, B, B y A, A, A, A, A. Echa un ojo a tus datos y fliparás con ellos.

TUROK EVOLUTION

PASSWORDS

Nivel 2
K8T87 NL46K 7NR1
Nivel 2.2
K8977 N5408 VR0S
Nivel 2.3
K8T77 NL42R 2T74
2.4. Jefe final
K8T77 NL42R 39KV
Nivel 3
Jungla de las tinieblas
K8T77 NL42R KV41
Nivel 3.2
55987 L5452 V052
Nivel 3.3
5K987 V5452 3678
Nivel 3.4. Jefe final
5K987 V5452 LV15
Nivel 4 La fortaleza
5K987 V5452 3K21
Nivel 4.2
5K987 V5452 9VL2
Nivel 4.3
KK987 V2457 TV7L
Nivel 4.4. Jefe final
KK987 V2457 5RTV
Nivel 5
La frontera final
KK987 V245T K69L
Nivel 5.2
KK987 V245T 759T
Nivel 5.3
KL987 NT465 364V
Nivel 5.4. Jefe final
KL987 NT465 TK8N



XXX

Bonus de recompensa: Después de vencer a Yorgi en el nivel 12, aparecerán los créditos. Al final de éstos escoge la opción "Extras". En ella tendrás acceso a energía y munición ilimitada.



DRAGON BALL Z

- **Invencibilidad:** Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la introducción.
- **Energía ilimitada:** Basta con completar el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.





Informática y videojuegos

CONSOLA GAME CUBE MORADA + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE MORADA + ETERNAL DARKNESS + MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE MORADA + STARFOX ADVENTURE + MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA



¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS



DIE HARD VENDETTA	59,95
FIFA 2003	64,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	64,95
MARIO PARTY 4	54,95
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	59,95
STAR WARS: GUERRAS CLON	64,95
STARFOX ADVENTURE	54,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	67,95













Superventas

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S R.	54,95
RESIDENT EVIL	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS	59,95
TUROK EVOLUTION	64,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
VOLANTE Th. FERRARI C.	39,95

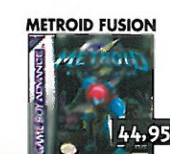


007: NIGHTFIRE	diciembre
NBA LIVE 2003	diciembre
EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
MED. OF HONOR: FRONTLINE	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
STAR WARS: JEDI KNIGHT II	diciembre
THE SUM OF ALL FEARS	diciembre



DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX (SUPER OFERTA)	14,95
NBA JAM 2002 (SUPER OFERTA)	14,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO	52,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	54,95
LARA CROFT T.R.: THE PROPHECY	49,95
METROID FUSION	44,95





GAME BOY ADVANCE 99,90

GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE + SUPER MARIO AVD. 2

129,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA + FINAL FIGHT + STREET FIGHTER II





Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de noviembre al 15 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡CUMPLIMOS 10 AÑOS!!

Y como queremos que participéis del pastel y de la fiesta, vamos a celebrarlo organizando **el mayor espectáculo jamás visto** en una revista. Habrá tigres, leones... no, en serio, ¡¡vamos a organizar... tachán.... todo esto!!:

- EL **CONCURSO MÁS GRANDE** QUE **JAMÁS HAYÁIS VISTO...**
- **LA GUÍA DE COMPRAS** DEFINITIVA PARA ESTAS NAVIDADES
- **Y CON LA REVISTA...** SÍ, UN **CD ROM...** ¿DE QUÉ? SEGUID LEYENDO...



CD-ROM CON LA SOLUCIÓN INTERACTIVA DE SUPER MARIO SUNSHINE

En cada revista encontraréis un CD Rom con la explicación paso a paso para resolver la genial aventura de Mario en GameCube. **Más de dos horas de vídeo con todas las claves, pistas y secretos** para arrasar en el juego.

Una guía muy fácil de seguir, accesible para todos, gracias a su diseño alegre y colorista.

Basta "pinchar" en la ventana correspondiente para ver la solución de cada punto en el acto.

Y ADEMÁS...

Explosión de Shooters:
Metroid Prime, Medal of Honor, 007 Nightfire, Jedi Knight 2... la acción acaba de empezar.

Minority Report:
Todo sobre el último éxito de Tom Cruise y Spielberg en vuestras Advance y GameCube.

Harry Potter 2:
Todas las versiones han pasado por fin por nuestras expertas manos. Leed el veredicto.

Avance especial Wario World:
Wario se estrena en GameCube con un juego a su medida.

NINTENDO ACCIÓN Nº 121 A LA VENTA EL 15 DE DICIEMBRE

No faltéis a la cita. Reservad el próximo número porque nadie se lo querrá perde

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO

12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:





O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 301 830

Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.

(Horario: 9h á 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)



902 151 798

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.